T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr.103/DC/035/1999
Valabil - 1999 -
INFADRES

International Game Magazine

LEVEL

LEVEL

Octombrie 1999

34.000 lei



System Shock 2

RPG hi-tech, candidat la cel mai bun joc al anului

Starfleet Command

Un titlu extrem de reușit din seria Star Trek.

Jagged Alliance 2

Altă insulă, alți mercenari, aceeași poveste!

NOX

Promite să fie un RPG de mare clasă

CD-ul conține:

Mig Alley
Abomination
Battle Zone 2
Freespace 2
Disciples
Gorky 17
Force 21
GP 500
Prince of Persia 3D

5 - 9 octombrie 1999
Palatul Parlamentului
IFABO

Jocurile, un bun perisabil?

În ultima vreme, întrebarea care apare cel mai des pe buzele devoratorilor de jocuri, atunci când aud pentru prima dată de existența vreunui produs nou, este: „Da', jocul ăsta este bun?"

Nici nu cred că există vreo întrebare care să aibă un răspuns atât de dificil. În primul rând, trebuie definit acest termen de... „joc bun". Și, pentru a reuși acest lucru, trebuie să privim un pic, cu foarte mare atenție, înăuntrul nostru, pentru a afla ce fel de oameni suntem și ce așteptăm noi de la un produs.

Ultimele descoperiri tehnologice (și în special viteza fantastică cu care se derulează acestea) au impus standarde noi și tot mai înalte. Tot mai mulți gameri pun accentul acum pe grafică și detaliu. Într-adevăr, astăzi un joc nu are aproape nici o șansă de succes dacă nu are o grafică de excepție, oricât de bun și revoluționar ar fi el în rest. Trebuie să se bucure de tot felul de efecte speciale, care să ne fure privirea, de aceea și vedem noi de fiecare dată, în campaniile promoționale, cuvinte destul de ciudate pentru unii oameni, mai puțin familiarizați cu astfel de termeni: bilinear filtering, bump mapping, iluminare dinamică. Grafica are deci un rol din ce în ce mai important în determinarea utilizatorilor de a cumpăra acel produs deși, dacă stăm să ne gândim bine, nu este întotdeauna corect. Chiar dacă de multe ori nu sesizăm acest lucru, fundalul sonor al unui joc are și el o importanță covârșitoare. O muzică dinamică, care să se potrivească cu acțiunea jocului și să se schimbe în funcție de evenimentele care se petrec pe monitoare, va avea un efect foarte plăcut asupra timpanelor noastre. Unui fantasy RPG i se potrivește mult mai bine o coloană sonoră formată din cântece celtice, pe când Wipeout, de exemplu, are un o muzică techno, foarte vie și plină de energie.

Orice joc se construiește pe o poveste, o intrigă, un storyline. Sau, mă rog, aproape toate. Un simulator de tenis nu are nevoie de un astfel de schelet. La rândul ei, această intrigă poate conta foarte mult în economia jocului. Cu cât este mai complexă și cu întorsături de situații neașteptate, cu atât este mai apreciată. Iar, în ultima vreme, se pune din ce în ce mai mult accentul pe poveștile cu final multiplu. Ce înseamnă acest lucru? Răspunsul este foarte simplu. Intriga unui astfel de joc se dezvoltă în funcție de acțiunile gamerulului, iar deznodământul va fi ales în funcție de ceea el a reușit să realizeze pe tot parcursul jocului. Astfel, s-a prelungit viața unui joc pe piață, gamerul fiind tentat să-l joace de mai multe ori, mai ales dacă i-a și plăcut.

Dar cel mai important factor, cel care atârnă cel mai greu în balanța noastră, este gameplay-ul. Mai precis, jocul în sine. Contează aici foarte mult originalitatea și imaginația producătorilor. Jocul trebuie să fie suficient de complex pentru a ne păstra în fața monitoarelor multe-multe ore, dar, în același timp, trebuie să ne ofere și o experiență de neuitat. Sunt foarte-foarte multe elemente care, toate îmbinate, ne vor determina să continuăm să-l jucăm sau nu. De importanță vitală în aceste momente este feeling-ul, aceea senzație de apartenență la universul imaginat și creat de acea mână de programatori, și realismul simulării. La un simulator de fotbal trebuie să te simți ca pe stadion, într-un empire builder trebuie să-ți lase impresia că ești într-adevăr un monarh, la first person shooter adrenalina trebuie să lucreze din greu, ș.a.m.d.

În timp, tot mai multe jocuri au început să conțină cam toate aceste elemente, inclusiv multiplayer-ul, care face ravagii atunci când este bine conceput. Din această cauză, și cerințele noastre au început să fie tot mai dure și mai greu de realizat. Dar producătorii sunt conștienți că jocurile sunt o afacere foarte profitabilă, care funcționează pe principiul cererii și ofertei. Și, de aceea, vor continua să-și stoarcă celulele cenușii și ne vor bucura cu tot mai multe produse de calitate, strecurate pe ici pe colo prin noianul de junkies, care, să nu fim răi, dar există destul de multe pe piață.

Team LEVEL

LEVEL International Game Magazine

B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov

Tel./Fax: 068/415158, 068/418728
E-mail: level@chip.ro

General Manager:
Dan Bădescu

Product Manager:
Florian Răileanu (Mr. President)

Secretar de redacție:
Ioana Tudor

Redactor șef adj.:
Claudiu Levente (Claude)

Redactori:
Sergiu Zichil (Sergio)
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
Cristian Cașcaval (K'shu)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
Marius Ghinea

Managing Editor:
Daniel Dănilă

Grafică și DTP:
Sorin Gruia

Publicitate:
Krisztina Házy
Cătălin Radu Sterea

Marketing:
Leonte Mărginean

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru

Distribuție:
Ioana Bădescu
Leonte Mărginean

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4,
2200 Brașov

Pentru distribuție contactați:
AS-COM SRL, tel: 01/2228542

Pregătire Filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

Cuprins





Cuprins CD

Demo

Abomination

Strategie similară cu clasicul Syndicate. Controlezi un grup de agenți secreți de elită și echipa ta va trebui să oprească o boală înfricoșătoare, salvând, în același timp, rămășițele civilizației umane.

Battle Zone 2

Urmare a strategiei 3D de succes. Jucătorul poate controla orice vehicul pe câmpul de bătălie, din punctul de vedere al persoanei întâi (1st person view). Grafică de excepție.

Deer Avanger 2

Cerbul Bimbo a apucat-o pe calea războiului, și asta numai din cauză că cineva i-a omorât „logodnicutza"! Atenție: De data aceasta e mai rău, mai furios și, pe deasupra, mai are și o bazooka!

Disciples

Variațiuni pe aceeași temă dată: Heroes of Might & Magic 3. Un nou TBS (Turn Based Strategy - strategie pe ture), dar cu patru rase fantastice.

Driver

Cea mai simplă cale de a descrie acest titlu: combinație între Grand Theft Auto și Gran Turismo. Puteți vizita Chicago și alte orașe americane, dar într-un timp limitat (demo cu limită de timp).

Force 21

În secolul 21 forțele aliate ale americanilor și rușilor vor lupta împotriva chinezilor. Să fie oare adevărat? Strategie și acțiune 3D fără nici un pic de realism!

Freespace 2

Dacă vă amintiți de prima parte, vă puteți reîntoarce în lumea în care GTVA se luptă cu rebelii, dar nu ca simplu soldat, ci ca ofițer cu grad superior.

Gorky 17

O imixtiune ingenioasă de horror cu acțiune, totul într-o atmosferă captivantă. Imaginați-vă Final Fantasy combinat cu Incubation – cam așa va fi Gorky 17.

GP500

Un Grand Prix, clasa 500 cmc, în care puteți întâlni toți piloții, circuitele și echipele la zi. Se joacă cel mai bine cu un joypad Freestyle Pro!

Midtown Madness

Ce-ați spune de o cursă în mijlocul Chicago-ului, în orele de trafic maxim? Dacă da, să știți că oponenții nu vor fi niște ageamii! Există trei vehicule care pot fi conduse în acest demo: autobuz, Ford Mustang și Panoz Roadster.

Mig Alley

Fără velocități de Mach 3, rachete de tip „fire & forget", doar lupte înverșunate, față în față. Aceste lucruri sunt valabile pentru cerul de deasupra Coreei în anii '50, dar, să nu uitați că MIG-urile erau, la vremea aceea, niște adversari formidabili. Încă mai sunt!

NHL Hockey 2000

NHL Hockey 2000 este biletul tău spre un sezon plin de acțiune, în care hocheiul este rege, zeu și nu iartă pe cine nu cunoaște regulile jocului!

Prince of Persia 3D

Titlul este descendentul direct al celor două jocuri clasice de aventură cu același nume. Și de această dată va trebui să salvezi prințesa ținută în captivitate. Are un engine modern, conceput integral cu ajutorul tehnologiei 3D. O urmare deosebită.

Revenant

Dacă ți-ai făcut un hobby din a te bate cu sabia și dacă îți place Dark Fantasy, atunci Revenant este omul tău (oops, vroiam să spun jocul tău!). RPG cu de toate: aventură din plin, luptă 3D și o grafică pe măsură (cam 2 m înălțime).

VRND - Notre Dame

Haideți să vizităm catedrala Notre Dame de Paris! Dacă vă sună tentant invitația mea, dar nu aveți bani de biletul de avion, atunci haideți pe NET și, cu ajutorul unui engine de Ureal, se va putea!



Imagini

Codename: Eagle

Imaginați-vă o lume în care primul război mondial nici nu a existat! Rușii se bat cu americanii, o droaie de spioni peste tot și multe alte „imaginatziuni" inedite.

Faust

Versiunea modernă a celebrei cărți scrise de Goethe. Ca de obicei, când avem un joc produs de Cryo Entertainment, ne așteptăm la grafică superbă și o intrigă se excepție. Așa și este!

Frontier Land

În America secolului 19, sarcina ta este de a construi un imperiu al căilor ferate și să unești coasta de Est cu cea de Vest. Frontier Land este similar cu Railroad Tycoon 2, dar mult mai detaliat.

Lemmings Revolution

O „reînviere" (dacă pot spune așa) a binecunoscutului joc pe PC, un clasic de pe acum.

Neverwinter Nights

Un RPG adus nouă de creatorii lui Baldur's Gate, care va suporta modul multiplayer. Accesul la serverul acestui titlu va fi gratuit, spre deosebire de Ultima Online.

OMF: Battlegrounds

După One Must Fall, vine în forță această urmare. Dueluri de mari proporții ce se vor purta în arene imense, între doi sau mai mulți jucători.

Pharaoh

De la Impresions vom avea parte de un alt titlu în genul Caesar. De această dată ești binevenit în vechiul Egipt, în era faraonilor și, din când în când, poți să construiești și câte o piramidă.

Septerra Core

Un RPG science-fiction, cu o poveste foarte bine definită. O lume inedită, în care se află situate șapte continente ce se rotesc, la altitudini diferite.

Warhammer 4000: Agents of Death

O nouă continuare a lui Warhammer 40000: Rites of War, dar cu un engine modificat, și anume, cel dezvoltat special pentru Mortyr 2.

Teme Desktop

Dead
Diablo 2
Starcraft - Protoss
Voodoo

Updates

Braveheart v3.22
Call to Power v1.2
Jagged Alliance 2 v1.04
Kingpin v1.2
Mig Alley v1.02
Might & Magic 7 v1.1

DLH











Flash

Heavy Gear III?

Cei de la Activision au anunțat un parteneriat cu Won. Net, care se va angaja să fie gazda pe Internet a nouă dintre jocurile ce urmează a fi lansate de Activision. Printre titluri se regăsește și un titlu din seria Heavy Gear. Firma nu a confirmat știrea, dar surse neoficiale spun că un engine pentru joc s-ar afla în construcție și că va folosi tehnologie de ultimă oră.

Cryo anunță

Antlantis II – continuarea unei aventuri captivante. Jocul are o grafică superbă, se desfășoară în China, Tibet, Irlanda, Shambhala, în ordinea aleasă de jucător; peste 60 de personaje realist lucrate în 3D; tone de quest-uri și puzzle-uri.... rămâne de văzut jocul final.

Time Machine – Un quest care are ca punct de plecare cartea lui H.G. Wells, personajul principal, Wells însuși, este proiectat cu 800.000 ani în viitor într-o lume misterioasă, devastată de „furtuni temporale". Povestea sună bine, să vedem cum arată jocul.

Soldățel de plastic

3DO continuă seria de jocuri cu soldăței. După ce a scos pe piață Army Men II, firma se pregătește de alte titluri noi, printre care se înscriu Sarge's Heroes, Air Attack și Toys in Space, titluri care se vor găsi atât pentru PlayStation, Gameboy cât și pentru PC.

ECTS '99

Târgul cel mai mare şi mai tare din Europa a luat sfârşit. Ce-am văzut, ce-am auzit şi ce-am simţit... Nu cred că am să pot vreodată exprima în cuvinte.



Londra... Un oraș civilizat, plin de oameni zâmbitori și frumoși, pe alocuri cu mintea bătută-n cuie... ECTS '99 a fost destul de bine organizat și anul acesta. Firme din toată lumea au venit să-și prezinte produse peste produse, joace peste joace și, mai toți, au încercat să fie amabili. Cum este privită România și, în general, Estul Europei de către vestici... Tocmai aici e problema, că nu este privită mai deloc. Nu suntem considerați vrednici nici măcar de o privire aruncată în treacăt. Oricum, să sperăm că lucrurile se vor schimba și vor merge în bine.

După spusele multora, ECTS '99 a fost mai slab față de anii trecuți. Au lipsit vreo câteva firme importante, cum ar fi Electronic Arts, id Software și Activision. Interesant este totuși că EA a ținut totuși la renumele său și a organizat o petrecere ca-n filme. În total au participat peste 20.000 de persoane și atmosfera a fost incendiară, mai ales că toată „urgia" s-a petrecut undeva, într-un underground... Super idee! Toți ne-am simțit bine și am avut ocazia să dăm tot ce-a fost mai bun din noi.

Revenind la târg, ar mai fi de spus că au lipsit show-urile, muzicile puternice și femeile de rigoare (Lara Croft, de exemplu). E adevărat, pentru a atrage vizitatori, unele firme au angajat fete tinere, frumoase și bine făcute, care, o spun fără menajamente, au constituit deliciul târgului sau bomboana de pe tort, cum se mai zice pe la noi prin redacțiune. Singurul personaj demn de remarcat a fost o englezoaică din standul firmei



Titus, ce purta cu fală costumul zeiței războinice Xena. Hmm, era o glumă...

În general, s-au văzut firmele ce dispun de bani grei. Acclaim, Cryo, Hasbro, UbiSoft, Take 2 Interactive, THQ... toate au avut standuri imense și extrem de bine concepute și amenajate. Firme importante ca Infogrames sau SCI, s-au mulțumit să aibă doar pavilioane de discuții, unde nu puteai intra decât numai dacă aveai o întâlnire planificată cu cel puțin o lună înainte. Dar, e OK! Sau nu e deloc OK, pentru că totul a durat prea puțin, mult prea puțin...

Încă nu am terminat... Mai am multe să vă spun. Impresionantă a fost reclama ce s-a făcut firmei PlayStation. Peste tot unde te uitai, dădeai cu ochii de PlayStation. Gențile cu PlayStation erau la discreție. S-a văzut, domne', că treaba era super-organizată... Ce lucruri interesante s-au mai întâmplat? Take 2 Interactive a cumpărat 19.9% din Bungie, firmă ce a realizat titluri ca Myth: The Fallen Lords și Myth II: Soulblighter. Nintendo și PlayStation se pregătesc de marea lansare a următoarei generații de console și scad prețul produselor lor actuale. Astfel, N64 și PlayStation au acum prețul de 99 USD. După spusele ambilor producători, piața de console va crește simțitor în anul ce va urma. Cam atât pentru acum, ne mai auzim luna viitoare.



Mr. President

Și românii fac jocuri

Nu cu mult timp în urmă, am strecurat, undeva în paginile noastre, o știre referitoare la apariția unei mici firme producătoare de jocuri, chiar la noi în țară. Era vorba de FunLabs. Între timp am reușit să le facem o scurtă vizită și să purtăm un mic dialog cu ei. Băieții au început în urmă cu





aproximativ trei luni și speră să-și termine proiectul, un first-person shooter despre care, deocamdată, nu ne-au putut spune prea multe, până la sfârșitul anului viitor. Cert este că i-am găsit pe toți încordați, aplecați asupra calculatoarelor, muncind de zor. Noi le urăm succes și să mai auzim de ei... poate chiar prin vreo revistă de-afară.

Flash

Deer Hunter3

GT Interactive a anunțat continuarea celor mai cumpărate simulatoare de vânătoare: Deer Hunter 1 și 2. Printre altele, o să apară niște căprioare noi, niște locații noi, haine, accesorii și toate cele necesare unui vânător înrăit. Amatorii să se pregătească de o nouă vânătoare de vânători, ce vânează vânatul ce vine pe vine din pădurea cea verde. Ce ne așteaptă în noua versiune? În primul și-n primul rând... mult mai mult umor și ceva căprioare săltărețe... ce vor incendia atmosfera.

Flash

Microids la ECTS

O prezență interesantă la ECTS a fost cea a celor de la Microids. Ei s-au prezentat cu nu mai puțin de șapte titluri, mai mult sau mai puțin noi: Empire of the Ants, Dracula, Paris 1313, Corsairs, Speed Demons, Gruntz, Amerzone, Haloween Racer. Aceste titluri sunt în parte pentru Gameboy, PC, PlayStation.

Techno Mage

Un joc Action Adventure, plin de questuri ce se desfășoară intr-o lume 3D, filmulețe de calitate superioară, și multe altele de la o casă de jocuri mai obscură, Sunflowers. Jocul va fi cu siguranță căutat mai ales de fanii genului și, ca să aveți o idee in ceea ce privește jocul, vă voi spun că seamănă cu Silver.

Half Life pe locul întâi

Conform unui raport publicat de PCData, jocul cel mai vândut la ora actuală este Half-Life urmat îndeaproape de Starcraft, Roller Coaster Tycoon, Rainbow Six Gold Edition, Monopoly Game, Need For Speed 3, Sim City 3000, Cabela's Big Game Hunter 2, Civilization 2: Test of Time, Microsoft Flight Simulator.

Interesant este că majoritatea gamerilor preferă titlurile mai vechi... și mai bune.

Politică a la MicroProse

La începutul secolului XX, în pragul primului război mondial, marile puteri își disputau, prin mijloace mai





mult sau mai puțin oneste, supremația asupra lumii. Un boardgame stă la baza unui turn-based strategy, ce vine din marea grădină a Micro-prosului și care ne va pune în pielea unui diplomat fără scrupule și conștiință.



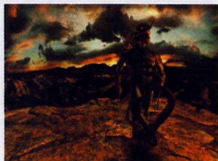
Techland

O firmă mai puțin cunoscută pe plaiurile mioritice, Techland are în proiect un arcade /action



foarte drăguț, intitulat Crime Cities. Te îmbarci frumos pe o mașinuță zburătoare și începi să măcelărești baddies, printre coloșii de beton ai unei metropole futuriste.







Seeker – Crave Entertainment

Crave Enteratinment plănuiește să lanseze în curând un fantasy RPG cu o grafică excepțională. Seeker, fiindcă acesta este numele jocului, este produs de The Logic Factory și dispune de un engine nou, Hydra Graphic Engine, pare-se cu ceva proprietăți uimitoare. Screenshot-urile oricum arată foarte bine.





Birth of the new USA

La jumătatea secolului trecut, Statele Unite au trecut printr-o perioadă de dezvoltare fantastică. Însă, cea mai mare realizare a acelor vremuri, a fost construirea rețelelor de cale ferată. JoWooD Production reînvie acea epocă de glorie și a hold-up-urilor, în noua lor producție Frontier Land.



UEFA şi Infogrames

La fotbal toată lumea se pricepe, chiar şi gospodinele. Infogrames ne oferă ocazia de a ne demonstra talentele manageriale în UEFA Manager 2000, ce urmează a fi lansat foarte curând pe piaţă. Jocul arată destul bine şi pare suficient de complex pentru a mă capta şi pe mine, unul dintre cei mai exigenţi devoratori ai genului. Probabil că undeva în viiorului apropiat o să-i dedicăm un articol pe cinste.









Flash

Blue Byte – ECTS

Settlers 4 a fost anunţat la European Computer Trade Show – ECTS – de Blue Byte. Jocul este programat pentru ultimul semestru al anului 2000. Fanii se pot aştepta la rase, clădiri şi unităţi noi. Cei de la Blue Byte au promis chiar şi o serie de schimbări surpriză cu această continuare. Astfel, Settlers 4 este încă de pe acum aşteptat cu nerăbdare.

Flash

Homeworld

După ce a fost lansat demo-ul de Homeworld, Sierra și Relic Entertainment ne anunță că strategia lor spațială real-time a ajuns la versiunea finală pe data de 15 septembrie, iar la data la care citiți acest flash probabil că jocul va fi apărut deja pe piață.

Battle Isle 4

Blue Byte a anunțat mult așteptata continuare a jocului de strategie clasică Battle Isle 4: Children of Haris. Jocul se află încă în construcție și se pare că va fi lansat în toamna anului 2000.

PlayStation 2 amânat

Conform unei știri Reuters, se pare că Sony va trebui să amâne puțin apariția urmașului PlayStation, pentru anul viitor, făcând loc consolei Sega Dreamcast. Sony în colaborare cu Toshiba vor să scoată pe piață un chip super rapid, care va fi de 200 de ori mai rapid la grafică decât cel existent acum și de 20 de ori mai rapid decât cel folosit de Sega Dreamcast. Prețul unei astfel de console s-ar putea ridica cam la 350USD.

Demo la Rogue Spear

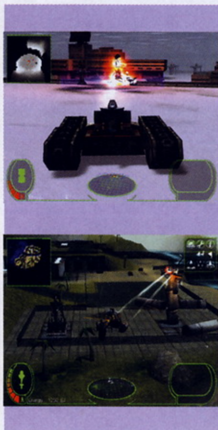
Cei de la Gigex au anunțat că au lansat demo-ul la continuarea lui Rainbow Six: Rogue Spear. Jocul fiind programat pentru lansare pe 22 septembrie.

Simulator de karting

Interactive Entertainment s-au apucat să producă un simulator de karting. Pentru a mulțumi toate gusturile s-a introdus atât un mod arcade, pentru maniacii vitezei, cât și un mod simulation, pentru maniacii realismului. Curând ne vom muta micile rivalități de pe betonul din fața blocului pe monitoarele computerelor.



Ape tulburi



În urmă cu câteva numere, v-am prezentat câte ceva din cel mai îndrăzneț proiect al celor de la Rage Software, Hostile Waters. Între timp, am primit câteva screenshot-uri noi pe care vi le oferim și vouă. Priviți și admirați, iar în iarna aceasta, dacă nu intervine nimic deosebit, îl veți și juca.









Thriller dimension

Capcom, creatorii îndrăgitei serii Resident Evil, vor lansa cât de curând un alt horror intitulat Dino Crisis. Varianta pentru PlayStation a fost lansată deja pe 1 iulie în Japonia și se bucură de un succes remarcabil. Adaptarea pentru PC-uri, după cum am spus deja, nu va întârzia să apară.







Câştigătorii concursurilor din numărul de august sunt următorii:

În concursul Level şi Best Computers, a câştigat jocul Tiger Woods '99:

Andrei Ionuţ
din Bucureşti

La tombola Level şi UbiSoft, a câştigat un joc Uprising: Lead and Destroy:

Mănescu Lucian
din Constanţa

Iar la tombola Level şi Sony, au câştigat câte un joc Anna Kournikova's Smash Court Tennis:
Zamfir Doru
din Craiova
Aioanei Dan Andrei
din Câmpulung Moldovenesc
Vasilescu Ionuţ-Alex
din Republicii (Caraş-Severin)
Iliescu Cătălin
din Sibiu
Grozav Bogdan
din Cluj-Napoca
Brudaru Virgil Eugen din Constanţa
Mălinescu Andrei
din Bucureşti



Armored Fist 3 la ECTS'99

Novalogic s-a prezentat la ECTS cu o mulţime de proiecte, care mai de care mai interesante. Printre acestea se află şi Armored Fist 3 ce urmează a fi lansat în octombrie anul acesta. Deci, în curând, veţi avea ocazia de a face cunoştinţă cu o nouă versiune a unui simulator de tancuri, devenit deja celebru.





Blizzard face furori la ECTS'99

Dacă tot v-am făcut noi un review special, hai să vă şi dăm o veste tare. Ceea ce până acum era doar un zvon, la ECTS'99 a devenit realitate: Blizzard va face Warcraft III. Ne vom reîntâlni cu toţi amicii noştri îndrăgiţi, atât orcii cât şi oamenii. Vor apărea şi personaje noi precum minotaurul.







Flash

Flight Simulator 2000

Microsoft a anunţat apariţia pe Internet a 10 filme din jocul lor ce urmează să fie lansat: Flight Simulator 2000. Clipurile vor arăta cam cum este grafica din cel mai faimos simulator de zbor civil.

GeForce Card – Guillemot

Guillemont anunţă 3D Prophet, o placă grafică ce se bazează pe chipul NVIDIA 256 Graphics Processin, făcut de cei de la GeForce. 3D Prophet va avea 32 MBRAM, un RAMDAC la 350MHz şi TV-Out pentru DVD şi joace.

Mob Rule este la vânzare

Simon & Schuster au anunţat că noul lor titlu, care se încadrează în categoria mobster-based real-time strategy şi care se numeşte Mob Rule, este gata şi a fost deja lansat în magazinele de pe-acolo. Preţul informativ este în jurul a 40$. Să sperăm că nu va costa cu mult mai mult pe la noi.

Knockout Kings 2000

Electronic Arts au anunţat câteva dintre numele celor care vor face capul de afiş al noului lor simulator de box Knockout Kings 2000. Vom avea de-a face cu Muhammad Ali, Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya, Evander Holyfield şi Joe Frazier, care au fost prezenţi şi în producţiile anterioare.



Tombola LEVEL Guild Film România

Aveţi posibilitatea să câştigaţi o mapă şi o borsetă pentru CD-uri „Wild Wild West" dacă răspundeţi la întrebarea de mai jos.

În ce număr al revistei a apărut articolul dedicat filmului Wild Wild West ?

a) septembrie
b) octombrie

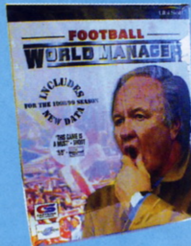
Tombola LEVEL Guild Film România

Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

Marcaţi răspunsul în caseta alăturată

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi Ubi Soft



Tradiţia concursurilor realizate de LEVEL şi Ubi Soft se păstrează şi în acest număr, în care oferim ca premiu Football World Manager. Puteţi juca inclusiv cu echipe româneşti!

1 **Cine distribuie jocul în România ?**

a) Best Computers
b) Ubi Soft
c) Monosit

2 **Se poate juca şi cu echipe din România ?**

a) Da
b) Nu

Tombola LEVEL şi Ubi Soft

Răspundeţi la întrebările alăturate, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

10/99

1 ☐ **2** ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi Sony



Iată că şi concursul realizat de LEVEL împreună cu Sony a devenit o prezenţă obişnuită în paginile revistei. Puteţi câştiga în acest număr jocul Speed Freaks.



1 **Ce culoare au ochii Tabathei ?**
a) verzi
b) căprui
c) albaştri

2 **De ce unul din personaje se numeşte Brains?**
a) este tocilar
b) fără un motiv anume
c) este urât

Răspunsurile se găsesc în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi Sony

10/99

Răspundeţi la întrebările alăturate, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ☐ **2** ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Surse de Mana

MAGIC The Gathering

Să continuăm articolul precedent cu descrierea primelor două culori din cele cinci: Negrul şi Albastrul.



Black: Death and Disease

Negrul a fost cea mai populară şi cea mai jucată culoare încă de la începuturile Magic-ului, atingând apogeul în vara anului 1996 (cunoscută în rândul jucătorilor ca Black Summer), când un deck, având ca vedete Hypnotic Specter, Hymn to Tourach şi Necropotence, bătea cam toate celelalte deck-uri din concurs.

Negrul dispune de cărţi acceleratoare de mana excelente: Dark Ritual, Culling the Weak, Priest of Gix, Lake of Dead, ceea ce îi oferă un avantaj nemaipomenit în prima jumătate a jocului. Are creaturi fantastice, atât de cost mic cât şi din cele mari, „bestii" care nu mor de la un Lightning Bolt. Una din abilităţile definitorii ale creaturilor negre este regenerarea, o capacitate însă nu prea folosită, având în vedere caracterul ei defensiv şi faptul că negrul este o culoare violentă, deci în primul rând ofensivă.

Negrul are cele mai bune cărţi de discard (hand destruction) din joc: Hymn to Tourach, Hypnotic Specter, Mind Twist şi mai noile Persecute, Duress, Ostracize etc. Una din subtemele negrului este „land destruction"-ul, adică vrăji care distrug tărâmurile adversarului: Rain of Tears, Blight, Sinkhole.

Însă domeniul unde negrul excelează este cel al distrugerii creaturilor adverse. Există o întreagă panoplie de vrăji care pot omorî bestiile oponentului la viteză de instant, precum şi cărţi ce mutilează, schilodesc, torturează creaturi. Un ultim avantaj al negrului ar fi capacitatea de a reutiliza cărţile din Graveyard (locul unde ajung instanturile după ce sunt folosite sau creaturile după ce sunt eliminate de pe tabla de joc), folosind vrăji ca: Animate Dead (carte apărută exclusiv pentru varianta de PC), Reccuring Nightmare, Living Death etc.

Multe din vrăjile negrului pot face rău atât adversarului cât şi celui care le controlează. Problema negrului este că, deşi are multe cărţi împotriva creaturilor, câteva vrăji împotriva land-urilor, nu poate să scape de enchantment-urile şi artefactele puse în joc de adversar, decât cu ajutorul altor artefacte.





Blue: Thought and Manipulation

Un vechi proverb MTG-esc spune: „Cea mai bună modalitate de a distruge o vrajă este să te asiguri că ea nu va fi niciodată castată". Sub acest moto se ascunde cea mai interesantă şi cea mai greu de jucat culoare a universului MTG: Albastrul. Într-adevăr, countermagic-ul este cea mai importantă armă în panoplia albastrului.

Există un număr imens de cărţi de counter, de la cele mai ieftine: Annul şi Force Spike, până la (în mod surprinzător) cele mai scumpe: Force of Will. În general deck-urile care conţin foarte multe countere sunt numite deck-uri de permisie pentru că adversarul trebuie să îţi ceară voie înainte de a casta o vrajă, iar întâlnirea între două deck-uri de permisie, credeţi-mă, este cea mai spectaculoasă şi cea mai înălţătoare experienţă (asta dacă joacă doi oameni care ştiu ce vor de la deck, dacă nu, câştigă ori cel mai experimentat ori cel cu mai multe cărţi de permission).

Dacă însă o vrajă scapă barajului de countere, nu te bucura. Este foarte probabil să te trezeşti cu ea furată, redirecţionată sau returnată în mână. De ce spun asta? Pentru că inabilitatea albastrului de a distruge permanenturi (creaturi, artefacte, enchantment-uri sau tărâmuri) a determinat magicienii albaştri (adicătelea tovarăşii de la Wizards Of The Coast - WOTC, care se ocupă cu generarea cărţilor), să dezvolte aşa numita capacitate de bouncing. Ce înseamnă acest lucru? Păi, întoarcerea cărţii în mână.

Şi cum se face lucrul acesta? Simplu, castând un: Boomerang, Unsumon, Rescind, Capsize etc.

Magii albastrii mai sunt cunoscuţi şi ca mari hoţi: te bucuri grozav că ai reuşit să scoţi ditamai Shivan Dragonu' pe tablă şi calculezi cam în câte ture ai câştiga, iar adversarul castează foarte calm un Control Magic şi-ţi spulberă toate visele victorioase.

Cu ce se mai laudă albastrul? Păi, cu cele mai bune cărţi de manipulare a library-ului şi cele mai tari cantrip-uri (s-ar putea să vi se pară stupid, dar cantripul este o carte care îţi permite să tragi altă carte, după care se duce direct în graveyard). Până acum nu am pomenit nimic despre creaturile albastrului, dar am să remediez acest lucru. Acestea sunt fie imenşi monştrii cu flying (zborul este o subtemă a albastrului, cea ce nu este atât de surpinzător având în vedere că este magia aerului şi a apei) fie simpatice creaturi utilitare, cea mai cunoscută dintre acestea fiind Prodigal Sorceror. Albastrul nu dispune de creaturi mici şi rapide pentru „beatdown" într-un număr atât de mare ca celelalte culori. Singurele „piticanii" sunt în „poporul mării", cunoscut şi sub numele de Merfolk .

Pe lângă dezavantajele menţionate anterior, albastrul suferă şi de absenţa unor cărţi acceleratoare de mana. Excepţie a făcut o carte apărută în expansion-ul Urza's Saga, Tolarian Academy (un tărâm legendar, care pentru fiecare artefact controlat de un jucător adaugă la „mana pool" o unitate de mana albastră), dar care a fost „bannată" (interzisă!) de WOTC după ce un deck construit în jurul acestei cărţi a început să facă ravagii în turneele de MTG. Acest deck era capabil să genereze în tura a doua a jocului cantităţi imense de mana (ca să vă faceţi o părere: aproximativ 25-30 unităţi), iar în tura a treia câştiga printr-un Stroke of Genius, care îi punea adversarului cam tot library-ul în mână.

Cam atât despre albastru, data viitoare vom prezenta „inamicii de moarte" ai acestor două culori: pentru negru, albul iar pentru albastru, roşul!

Înainte de a termina aş dori să fac un anunţ. Cei care doresc detalii despre Magic the Gathering, sau care ştiu să joace MTG şi doresc să mai achiziţioneze cărţi, să ne contacteze la kshu@chip.ro (K'shu) sau blackspire67@hotmail.com (Kobold). Aş mai dori să menţionez că orice sugestii sunt binevenite din partea dumneavoastră. Totuşi, această pagină este (deocamdată) dedicată începătorilor şi tuturor celor care nu ştiu despre MTG mai nimic, dar, în timp, vom prezenta şi deck-uri de campionat DCI, strategii, combo-uri foarte des folosite, sau noi ediţii cum ar fi Mercandian Mask, noul „expansion set" MTG care va apărea în octombrie (despre care vom încerca să scriem un pic în numărul din noiembrie). Deci, cei care sunteţi jucători înfocaţi de Magic: „Stay tunned!".

K'shu & Kobold



EON



„A storm is coming and it brings the winds of war!!!"

Fratzilor... o nouă încercare ne așteaptă. Un nou război bate la ușă și ar fi bine să fiți pregătiți, căci altfel... veți da mâna cu MOARTEA!!! Eu unul am dat mâna cu Moartea și de atunci mi se spune, Lefty!

Bun venit în lumea din *EON*, o lume în care istoria, cultura și religia sunt principalele motive, din cauza cărora oamenii intră în conflicte minore, conflicte care pot duce însă la războaie. Este mare lucru să poți să construiești un joc, a cărui acțiune se bazează pe astfel de concepte, deosebit de complexe. Asta înseamnă că noi, gamerii, o să avem parte de o experiență extraordinară când vom juca un astfel de produs. Succesiunea evenimentelor din *EON* vă vor aduce în prim plan, o serie de informații folositoare care vă vor capta toată atenția și vă vor absoarbe în acțiunea jocului. Toate acestea se datorează faptului că cei de la **Computerhouse AB** consideră că un joc ar trebui să ofere gamer-ului, „a good time". Acest titlu are la bază un board RPG care reprezintă de fapt un role playing game „de carton". Dar, mai bine să vă explic mai pe larg. Este vorba despre un joc gen „Nu te supăra frate!! (asemănarea este puțin deplasată), în care aveți un pion, niște zaruri și o tablă de carton. Restul e tăcere...

Cert este faptul că realizatorii jocului nu au dorit, sau mai bine spus nu doresc, să realizeze un joc în care să regăsim aceeași poveste „fumată", în care un vrăjitor amenință că va distruge lumea și unicul care îl poate împiedica pe acesta să își realizeze planul mârșav este gamer-ul. Astfel că, povestea din *EON* este construită în jurul unei intrigi politice și a unui război, care au loc într-un tărâm fantastic. Pe acest tărâm există un regat numit Soldain, condus de către regele Sachsar Lion. Acest regat este împărțit în mai multe ducate, fiecare conduse de câte un duce. Acești „primari" ai ducatelor au fost, de-a lungul istoriei, loiali regelui Sachsar. Însă, se pare că, unii dintre aceștia, mai precis câțiva duci din regiunea de nord a regatului, conduși de lordul Amirro Silverspar, completează împotriva monarhului. Astfel că, aceștia au format o alianță care să se ocupe „cu înlăturarea de pe tron a regelui". În același timp, vecinii celor din nord pregătesc o campanie religioasă (jihad – război sfânt) împotriva celor din sud. Așadar, regele nostru se confruntă cu două probleme majore: complotul ducilor de Nord și jihad-ul religios al celorlalți nord-iști. Colac peste pupăză, mai apare și pericolul



unui atac dinspre exterior. Deci, se poate spune că îl așteaptă vremuri grele pe Sachsar Lion.



Cum, când și în ce mod...

Rolul gamerului este hotărâtor în succesiunea evenimentelor. Totuși, spre deosebire de alte jocuri, acțiunea din EON nu este structurată în totalitate în jurul celui care joacă. Fiecare personaj din joc are propria personalitate și va face tot posibilul să își ducă până la capăt misiunea care îi este încredințată. Acest lucru face ca misiunea voastră să fie mult mai grea dar și mult mai interesantă. „Personajele din EON nu sunt oameni care discută cu gamer-ul, timp de un minut sau două, după care pleacă fără să îi mai revedem vreodată". Dimpotrivă, în acest titlu, cei cu care veți discuta vor dispărea pentru o vreme, adică vor pleca în treaba lor, însă vor reveni, din când în când, pentru a discuta din nou cu voi. Aceste personaje se numesc și NPC (Non Playing Characters) și sunt în număr de 16 iar dialogurile pe care le veți purta cu acestea sunt, într-o oarecare măsură, asemănătoare cu ceea ce am întâlnit în Fallout. Aceste caractere secundare au fost realizate în așa mod încât fața lor să se





schimbe în funcție de starea emoțională în care se află, în momentul în care discutați cu ei. Există o mare varietate de dialoguri înregistrate (aproximativ 15.000), așa că aveți ce discuta cu cei care vă întâlniți. Poate o fi ceva de genul: „Salut vecine! Salut vecine! Ce fac copiii?”... și tot așa. Cine știe? Vom vedea sau, mai bine spus, vom auzi!

În ceea ce privește grafica, se poate spune că este plină de „culoare”. Trebuie să spun că există o tentă „cenușie” (închisă) în imaginile alăturate, care se potrivește de minune cu atmosfera din joc. Cei peste 120.000 de kilometrii pătrați, pe care va trebui să îi explorați, sunt realizați în cea mai mică amănunțime. Această suprafață enormă este compusă din orașe, munți, temnițe întunecoase, păduri și tot felul de așezări omenești. Veți avea posibilitatea să călătoriți extrem de rapid, folosindu-vă de o hartă sau puteți străbate întregul drum de la un punct X la un punct Y, pas cu pas. Despre sunete nu vă pot spune prea multe. Probabil că cei de la **Computerhouse AB** vor încerca să realizeze o „coloană sonoră” care să fie pe măsura graficii și a acțiunii din joc.

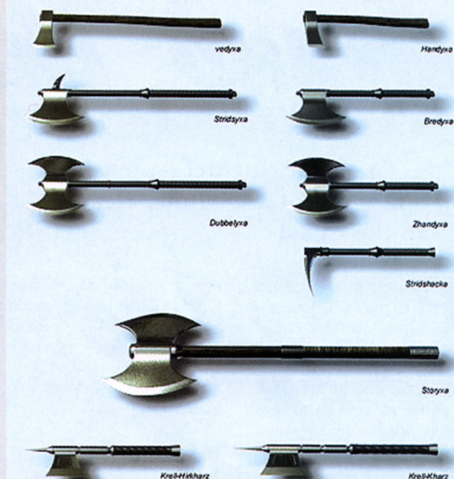
Adevăr grăit-au?

După umila-mi părere, cred că *EON* va fi un joc deosebit de reușit, în special



datorită faptului că realizatorii acestuia s-au concentrat asu-pra acțiunii și a rolului pe care îl are gamer-ul în aceasta. Această poveste, despre un regat care este măcinat de un complot împotriva regelui, despre un război civil sau de o amenințare militară din exterior, este, într-un fel, unică în acest gen al RPG-urilor. Când spun asta, mă gândesc și la faptul că cel care joacă poate influența succesiunea evenimentelor. Oricum, nu mai avem de așteptat mult până în 2000, pentru a vedea dacă lucrurile sunt chiar așa de roz precum par acum. Dar, până atunci, mai este ceva timp și, având în vedere că *EON* este încă „in development”, multe lucruri se pot schimba sau adăuga. We'll see!!!

Wild Snake







DATE TEHNICE

Gen: RPG	**Procesor: Pentium 200**
Producător: Computerhouse AB	**Memorie: 32 MB**
Distribuitor: Computerhouse AB	**Direct 3D: Da**
Data lansării: anul 2000	**MMX: Da**
	3DFX: opțional
	Platformă: WIN 95
	Multiplayer: Nu
	Joystick: Nu

Grand Theft Auto2

GTA revine, furturi de mașini, spargeri și tot tacâmul. Death to the Cops!

Presupun că vă amintiți cu toți de (ne)bunul și originalul joc Grand Theft Auto. Ei bine, pungașul s-a întors în oraș și, de data asta, este mai al dracului. Trebuie să vorbim însă și despre originalul GTA pentru a ajunge la *GTA2*. În primul rând, nu știu dacă vă amintiți că GTA a fost lansat de **DMA** (zece mii de prescurtări!) și, la vremea lui, a fost foarte controversat datorită gradului ridicat de violență... cam așa ca la Carmageddon. Dat fiind totuși gradul de violență din viața de zi cu zi, precum și atenția sporită a presei și a anumitor foruri în privința materialelor violente din „entertainment"-ul de azi, și lumea jocurilor și-a schimbat tonul. Astfel, au fost introduse la greu măceluri de extratereștrii și de „morți vii", dar au dispărut cadavrele de oameni ciuruiți de gloanțe. Ei bine, oameni vii, äste lucruri nu par să fi schimbat opinia celor de la **DMA,** care spun că nu vor renunța la violență. Citez: *„Jocul nostru este ironic* (cam același lucru ziceau și producătorii lu' Carma) *și încearcă doar să prezinte oarecum lumea așa cum este reflectată de presă și televiziune. Violența din joc este satirică și umoristică"*. *GTA2* promite să aducă toate elementele care au făcut originalul atât de faimos și, în plus, să vină cu o grafică mai reușită.



Born to Be... Freakin' Sick

Bolnav sau nu, *GTA2*, la fel ca predecesorul, aduce pe monitoare un personaj singuratic, vagabondând pe străzi, fără nici o mașină sau armă – situație temporară desigur. Acțiunea are loc într-un megalopolis în care legea și ordinea reprezintă doar niște amintiri. Acest oraș uriaș se confruntă deci cu tot felul de probleme: puterea este deținută de tot felul de corporații ce tind să devină monopoluri, crima organizată atinge cote îngrijorătoare, iar poliția... vai de capul ei – o societate pe punctul de a exploda... aici intervine jucătorul care aprinde fitilul.

Pe numele lui Claude Speed – nu Claude din redacție... parcă-l și văd, lung de doi metri, mergând pe o tricicletă, cu genunchii în gură și călcând pruncii prin parc... - care este la fel de al dracului ca personajul din GTA. Ambiția lui, ca ambiția oricărui băietaș de cartier, este să ajungă Regele Orașului și, bineînțeles, totul începe cu micile furturi de mașini. Cu sute de mașini îmbulzindu-se pe străzi și cu tot atâtea misiuni la îndemână începe... aventuraaah. Toate bune și frumoase, dar în oraș sunt șase bande rivale care încearcă să stoarcă tot ce se poate de la crimele comise pe stradă. Astfel, sunt două soluții: fie Speed încearcă să se angajeze pentru una din bande, fie să învrăjbească toate cele șase grupuri, doar- doar s-or omorî unii pe alții, ca după „aftermath" să intervină și să curețe pe cine a mai rămas.

În mod evident, jocul are un grad ridicat de acțiune dar și ceva strategie(în ceea ce privește acțiunile care afectează o bandă sau alta). Speed devine astfel foarte influent și respectat. În plus, pune mâna și pe o grămadă de bani murdari din afaceri la fel de murdare. Desfășurarea intrigii nu este lineară, fiecare gamer va putea adopta o strategie proprie pentru a câștiga jocul. Producătorii spun că vor apărea situații diferite, de la un gamer la altul și că fiecare poate să modifice povestea cum vrea el. Astfel, puteți chema, de exemplu, o tabără la atac asupra altei tabere, după care să vă cărați la o distanță sigură – asta pentru că se va lăsa cu sânge.





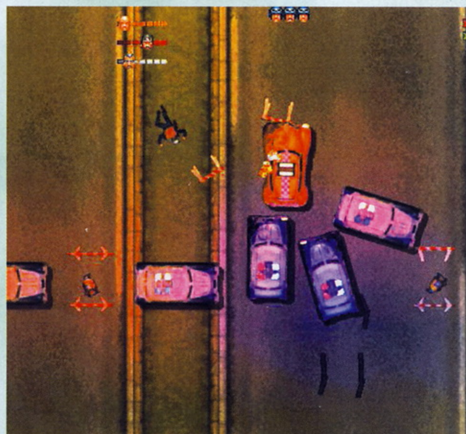


Treburi tehnice...

Perspectiva rămâne aceeași ca în GTA: de sus, ceea ce oferă producătorilor o libertate mai mare de a se juca cu unele efecte... hmm... mai precis să facă pietoni cu sutele și cât mai multe mașini originale, care să se învârtă pe străzi. Impactul cel mai important pe care îl are această perspectivă este asupra jucabilității (Dumnezeule ce cuvânt!), pentru că poți vedea destul de bine ce se petrece în jurul mașinii tale (și-n față, și-n spate)... este aceeași perspectivă pe care o are elicopterul poliției rutiere ce urmărește o mașină în realitate.

Cei de la **DMA** mai susțin că au îmbunătățit mai tot jocul – AI-ul, iluminatul public, modul în care reacționează tablăria mașinii la ciocniri, grafica, strategiile pe care le aplică poliția ca să te prindă, armele, sistemul și structura misiunilor... etc.

Punctul forte rămâne însă frenezia cu care poți conduce pe străzi, călcând pietonii de pe trotuare, evitând vreo coliziune cu un stâlp sau vreo mașină, sadismul cu care te poți apuca să ciurui în dreapta și-n stânga, pe cine apuci, the need for speed pe străzile goale, urmărit de mașini de poliție, disperarea cu care sari de pe un pod în construcție până pe malul opus, lăsând poliția cu buzele umflate... la toate astea se mai adaugă și o serie de noi cascadorii, cum ar fi răsturnările de 360 de grade.





Sunetele au fost și ele îmbunătățite, detaliile sonore fiind de o calitate mai bună. Mașinile sunt cam în număr de 30.

Arghhhh... gata... m-am săturat de promisiuni, mai avem nițică răbdare până la versiunea finală... atunci, mai vedem cum stau treburile și cu sunetele și cu grafica și chiar și cu multiplayer-ul... Până atunci, have phun for crying out loud!

Același Sergio

DATE TEHNICE

Gen: Auto & Action	**Procesor:** Pentium 200
Producător: DMA Design	**Memorie:** 32 MB
Distribuitor: Rockstar Games	**Direct 3D:** Nu
Data lansării: 22 octombrie 1999	**MMX:** Da
	3DFX: opțional
	Platformă: WIN 95
	Multiplayer: Nu
	Joystick: Nu

Experience



Depărtările sunt atât de pline de 3D shootere încât linia orizontului este dată de acestea.



Dar, prin ocheanul curiozității editoriale, privirea-mi se izbește de o neregularitate... **The Whole Experience**, firmă americană cu sediul în Seattle, Washington, este de-a dreptul un nume nou în ale jocurilor. WXP, așa cum ei înșiși se autointitulează pe scurt, a fost fondată în 1995, cu scopul declarat de a dezvolta grafică 3D în timp real la o înaltă calitate, pentru industria entertainment-ului. Cu timpul, obiectivele WXP s-au extins, incluzînd și îmbunătățirea gameplay-ului și a interactivității, ca o componentă importantă în ... și aici îi citez chiar pe cei de la WXP, pentru că expresia lor m-a amuzat ... „our realtime 3D worlds".

După ce inițial au produs grafică 3D pentru parteneri faimoși, cum sunt Walt Disney Imagineering, Zombie Studios și Sotfimage, WXP s-a decis să încerce o nouă experiență. Că tot și-au ales un asemenea nume, The Whole Experience calcă în arena 3D shooter-elor cu un titlu oarecum previzibil – Experience. Să încercăm să descoperim împreună ce carevasăzică este cu această experiență, și în ce fel aduce oarece elemente noi într-un gen uitat cam de multă vreme cu dopul scos.

Povestea

Hm, la o primă vedere aș caracteriza story-line-ul Experience ca fiind pur și simplu cristiantudorpopescian. Nu mai țin minte cu exactitate care din povestirile cuprinse în volumul „Planetarium" al, pe atunci, inspiratului autor de SF seamănă ca idee cu povestea ce pune în mișcare acțiunea din Experience, dar mă folosesc de ocazie pentru a vă recomanda respectivul volum.

Până una-alta, vă voi face cunoscut faptul că în Experience veți juca în pielea unui extraterestru, membru al unei civilizații numite „All". Despre „All" se poate spune că sunt o societate aproape perfectă, care, de-a lungul a mii și mii de ani a reușit să depășească tarele violenței și războiului, ajungând finalmente să se constituie într-o veritabilă utopie, bazată pe principiile unei vieți virtuoase și pacifice.

Este totuși o problemă. Cu toate utopiile este o problemă. De aici tragem concluzia că mai multe societăți utopice pot pune de o culegere de probleme. În care se află și „All", la capitolul „Pregătire pentru Olimpiade", cu următorul enunț dificil: „Noile generații de „All" se nasc într-o lume fără de greșeală, ce și-a recâștigat inocența. Dar conducătorii acestui tărâm utopic au început să înțeleagă adevărul universal valabil că armonia reală nu se poate obține prin eliminarea completă a răului (sau Răului? n.r.)."

Pentru a o putea rezolva, „All"-i au potrivit problema mai bine din cuvinte, reformulând-o – o lume poate construi pacea atunci când învață să echilibreze cu succes forțele binelui cu cele ale răului. Dar, cum se poate obține acest echilibru în mod practic, într-o societate care a pierdut pe drum concepte ca ura și războiul?

Răspunsul pe care „All" l-a găsit la această întrebare a fost crearea unei lumi virtuale, numită Dagoth Moor. Această întunecată, dar necesară, creație a programatorilor „All"-ieni simulează o societate-antiteză celei a „All". Ura, lăcomia și teama sunt elementele din care este constituit acest loc imaginar, ce permite membrilor utopiei să aibă acces la viziunea greu de înțeles a unei existențe alternative.



În scop educativ, toți membrii „All" trebuie să viziteze Dagoth Moor, ca să afle despre cele zece rase rivale care aproape au adus distrugerea completă a planetei lor cu mult, foarte mult timp în urmă. Bazată pe fiecare ticălos și război ce au rămas în istoria planetei, făcătura virtuală Dagoth Moor









a devenit o unealtă pentru a menține vii pentru totdeauna aceste lupte, amintind în permanență generațiilor următoare cît de cumplit ar fi putut deveni viitorul.

Atenți la originalitate

Din afirmațiile producătorilor, se pare că aceștia se încordează cu mare hărnicie de mai mulți ani pentru a crea un joc cît mai original și mai interesant, atât sub aspectul graficii, cât și al gameplay-ului. Tare mult mi-aș dori ca și WXP să arate în Experience același geniu pe care o altă firmă care există printr-un singur joc, Dream Forge, l-a dovedit în Sanitarium. Pentru că WXP clamează că sunt capabili să aducă o abundență de bule proaspete de dioxid de carbon în apa aplatizată a 3D shooterelor.

O primă astfel de bulă este slobozită de grafică. Că nu este vorba despre un simplu fâsss ne-o arată screenshot-urile, care dezvăluie una din caracteristicile importante ale Experience. Cea mai mare parte a acțiunii se desfășoară în spațiul liber, outdoor cum s-ar spune. Ajungând, pe bună dreptate, la concluzia că majoritatea engine-urilor grafice nu dau rezultate satisfăcătoare sub acest aspect, WXP au considerat mult mai potrivit să-și creeze singuri propriul engine grafic.

Un alt element de originalitate al Experience va fi felul în care va aduce puzzle-uri în fața jucătorului, fără a o lua pe calea clasicului „găsește cheia, deschide ușa". În loc să căutați înnebuniți de plictiseală o cheie pe suprafața unei întregi planete, va trebui să veniți cu soluții ingenioase pentru a



traversa un râu sau a urca o faleză. Mai mult decât atât, exemplarele mai mari din anumite specii localnice de animale întâlnite în diverse regiuni din Dagoth Moor vor putea fi încălecate și apoi călărite.

WXP se pare că intenționează să aducă elemente de RPG în modul în care personajul evoluează, acesta dovedind o îndemânare crescândă sub anumite aspecte. Care aspecte vor fi foarte variate, pentru a evita situația în care în modul multiplayer se vor întâlni doi oponenți de același nivel și pricepuți în aceleași metode de aranjare a adversarului. Vorbind despre multiplayer, atrage atenția un stil mai aparte de luptă – lupta călare.

Diverse artefacte ușurează pe parcurs sarcina jucătorului. Mi s-a părut interesantă ideea folosirii unui fel de „virtualizator", numit Hard Hologram Generator, care emite dreptunghiuri holografice solide ce pot fi folosite ca scuturi, baricade, dar și în construirea unor trepte, pentru a ajunge pe anumite înălțimi. Aparte este și relația de simbioză ce se creează între jucător și una din arme, Macro Terra.

Oricum, se pare că va trebui să te bazezi din greu atât pe arme, dar și pe capacitatea de observație și propria inteligență. Pentru că modul de evoluție și luptă este foarte diferit de cel cu care suntem obișnuiți din shooter-ele clasice, în care lupta este în general de apropiere, cu rezultate imediate - ori tu, ori dușmanul. În Experience acțiunea se desfășoară în general în spații largi, deschise, și de aceea confruntările vor fi mai degrabă vînători în toată regula, în care jucătorul este cel hăituit. De creaturi dotate cu AI crescut, și care se pare că vor fi capabile să-și urmărească prada după miros și urmele pașilor.

Înainte de final, simt nevoia de a repeta, pentru că mi se pare important: apariția Experience înseamnă și debutul unui engine grafic original. Iar după acuratețea cu care este acesta prezentat pe site-ul WXP, probabil că există intenția de a-l și comercializa către terțe firme.

Până la apariția primului demo jucabil, însă, nu putem decât să sperăm că producătorul WXP a prins destule inovații de coada Experience, astfel încât acesta să o ia sănătos la goană înaintea competitorilor încremeniți în clasicism.

Marius Ghinea







DATE TEHNICE

Gen: 3D shooter/adventure	**Procesor:** Pentium 200
Producător: The Whole Experience	**Memorie:** 32 MB
Distribuitor: Necunoscut	**Direct 3D:** Da
Data lansării: începutul anului 2000	**MMX:** Da
	3DFX: opțional
	Platformă: WIN 95/98
	Multiplayer: Da
	Joystick: Nu







Auzi, bă! Ia tu nava mea și du-te! Da', vezi că intră greu a-ntâia. Cred că are ceva la cutia de viteze. Și, trage și puțin dreapta. Planetarele!

Ce ți-e și cu războiul ăsta. Păi, înainte aveam o navă, de era invidios tot cartierul. Când apăream cu ea în capul străzii, toată lumea întorcea capul. Dar, a sosit și groaznicul moment în care au venit extratereștrii ăștia. Păi, nu puteau ei să ne lase în pace? Și nu numai că au venit și ne-au tulburat liniștea dar, încet, încet, au început să aibă și pretenții. Ne trezirăm că își construiesc băieții o armă superputernică, cu care intenționează să distrugă întreaga planetă. Un fel de tun bio-metalic. Sinistar, parcă se numea. Și arma asta creștea, dom'le, în dimensiune și în putere cu fiecare zi care trecea.

Așa că, ne hotărâm să nu stăm cu mâinile în sân. Toți care aveam nave mai răsărite, le-am dotat cu ce arme am găsit și noi și... ce ne-am spus: dacă tot vor ăștia să ne distrugă pe toți, hai să distrugem și noi câțiva. Sau, mai bine, pe toți. Astfel că am ieșit cu navele la vânătoare de extratereștrii. Dar și ei erau pregătiți. Ieșeau niște ciomăgeli, de mai mare dragul. Și uite așa, a devenit frumoasa mea o rablă în toată regula. Dar, măcar sunt mulțumit că am reușit să salvăm planeta. De multe ori era cât pe ce să fie distrusă în totalitate. Noroc că mai găseam niște pietricele, care cică se numeau „enărgi cristăls" sau cam așa ceva. Erau tare bune. Mai reparam nava cu ele, mai cumpăram și câte o armă nouă, da' trebuia să avem mare grijă cum le cheltuiam, că erau destul de greu de găsit.

Producția

Frumoase vremuri au mai fost. Și mă trezesc într-o zi, acu' la bătrânețe, că vine unii la mine și zice: „Moșule, suntem de la **GameFX** și vrem să facem o producție despre războiul la care ai participat și matale". Eu m-am speriat rău. Păi, nu mai sunt eu tânăr, ca în vremurile bune. Ce să mă filmeze ăștia pe mine, că se sperie lumea. Da', ei m-a liniștit: „Stai bre, că nu e film. E un joc pentru calculator. Îi spune *Sinistar Unleashed*. Matale numa` o să ne povestești cum era, să ne ajuți să creăm atmosfera de atunci".

Zis și făcut. Se mutară oamenii la mine în casă, cu tot felul de aparate, și ne apucarăm de treabă. Mă ia unul la întrebări, cam la câte bătălii am participat eu de-a lungul războiului. Eu participasem doar la vreo 17, da', în total, fuseseră vreo 24. Le spune eu chestia asta, și ei hotărăsc ca jocul să aibă 24 de nivele. Se trezește unu să mai pună cinci nivele ca bonus. Eu n-am vrut, că nouă, în război, nu ne dădea nimeni bonusuri, dar ei era șefii. Le povestesc eu cât de multe erau navele inamice, ei introduc în joc 25 de modele de astfel de nave.

Le mai explic și cum se scutura nava când primea câte o rafală de proiectile sau o raza laser. Ce fac ei atunci? Dotează jocul cu suport pentru force feed-back joystick. Dar, ce mi-a plăcut cel mai mult au fost cele șase nave, din care puteai să o alegi pe cea la bordul căreia luptai. De departe, cea mai per-











formantă era frumoasa mea. Și arăta exact ca în zilele ei bune, când stârnea invidia tuturor.

Au mai introdus și vreo nouă arme, din care să poți să alegi și vă spun eu, că doar am luptat cu ele în acele vremuri, că sunt fidel reproduse. Na că, am început să vorbesc precum ăștia.

Bă! Să nu cumva să mă luați tare că nu v-am spus ce gen de joc vor să facă ăștia de la **GameFX**. Păi ce, voi nu puteți să vă dați seama? *Sinistar Unleashed* este un 3D first-person shooter și este destul de asemănător cu Descent. Eu nu știam, dar mi-au spus băieții ăștia. Eu îi cred.

Arme la greu

Să vă mai povestesc puțin despre armele care se foloseau la acea vreme, și pe care le-au inclus în joc. Avem un tun, care trage cu raze laser, și mai avem și niște bombițe. Pe parcursul jocului, vom mai găsi și alte arme cu care vom termina grămezi de extratereștrii. Așa le trebuie, dacă au venit cu gânduri rele pe planeta noastră. Vom mai avea și niște extra-motoare, care ne vor ajuta în situațiile mai dificile. O treabă bună poți face cu rachetele care sunt telecomandate, și care își găsesc singure ținta. Ne va ajuta și un radar, pe care vom putea observa inamicii din timp.

Acum, treaba e că nu toate navele din acea vreme aveau așa ceva, dar frumoasa mea avea. Era cea mai dotată.

Mai găsești și niște cristale în jocul ăsta, cu care îți vei face îmbunătățiri considerabile la navă, îmbunătățiri care se vor face simțite în timpul luptei. Le-am povestit la băieți, așa la o țuică, cum ne mai reparam și noi navele, ca să putem face față adversarilor, și ei au și introdus ideea asta în joc.

Alte probleme

Acum vă dați seama că la problemele tehnice, cei de la **GameFX** sunt mult mai pregătiți decât mine și știu să își facă treaba. Grafica, spun ei, va fi super și va utiliza din plin placile 3D din calculatoarele voastre. Vor exista tot felul de efecte, cum ar fi exploziile, fumurile, navele vor fi destul de detaliat realizate, astfel că, în ansamblu, jocul arată bine din acest punct de vedere.

La capitolul sunete, bubuituri, explozii, zgomot de proiectile, tot tacâmul. Exact ca în realitate, dar nu aveți voi de unde să știți. Trebuie să mă credeți pe cuvânt. Eu m-am luat după ceea ce au spus cei de la **GameFX**.

Mai este inclus și un suport pentru multiplayer, pentru cei care vor să își încerce abilitățile de pilot cu vecinii sau cu prietenii. Nu va fi ușor să prindeți treaba cu pilotatul, dar veți învăța și veți ajunge la fel de buni ca și moșu.

Oricum, eu o să vă las pe voi să jucați *Sinistar Unleashed*, că eu nu mai prea văd bine și nu mai folosesc calculatorul, și mă sunați voi să îmi spuneți cum vi s-a părut jocul.

Dr. Pepper





DATE TEHNICE

Gen: 3D first-person shooter	**Procesor:** Pentium II, 233
Producător: GameFX	**Memorie:** 32 MB
Distribuitor: THQ	**Direct 3D:** Nu
Data lansării: primăvara 2000	**MMX:** Da
	3DFX: opțional
	Platformă: WIN 95/98
	Multiplayer: Da
	Joystick: Da



Pregătiți-vă hard-urile! Zăpezile acestei ierni s-ar putea să vă aducă unul dintre cele mai tari RPG ale acestui an! Nume de cod: NOX.

Ce este *Nox*?...Alooo, Sneicu', cu tine vorbesc! Ce este *Nox*? Răspunsul este simplu: *Nox* reprezintă un titlu aflat, în momentul de față, încă „in development", în laboratoarele celor de la **Westwood Studios**. Mai precis, este vorba despre un RPG presărat cu câteva elemente de strategie. În caz că doriți să vă dau un răspuns mai larg, vă pot spune că în *Nox* sunt combinate o serie de elemente din mai multe jocuri și din mai multe genuri, pentru ca gamerii să aibă parte de o experiență unică. Poate că, la o simplă privire, acesta să nu pară ieșit din comun însă, dacă îl veți juca, veți vedea diferența (cel puțin așa spun realizatorii).

Acum să vă explic de ce Nox este atât de diferit de ceea ce ați jucat până acum. Ei bine, în primul rând acest joc este, cum să-i spun eu..., deosebit de flexibil. Adică i se acordă gamer-ului o mare libertate de mișcare și de decizie. Adevăratul farmec al acestui titlu nu constă însă în această flexibilitate de care vă vorbeam mai sus. Lumea fascinantă din Nox este cea care aduce tot farmecul jocului. Este o lume a vrăjilor, a săbiilor, a capcanelor și a feluritelor tertipuri, de care voi va trebui să vă feriți și pe care voi trebuie să le folosiți.



Cu mult timp în urmă, în această lume, conviețuiau în „pace și prietenie", două culturi: humans din Sud și necromancers din Nord. Până într-o zi, când necromancer-ii s-au săturat de atâta pace și s-au hotărât să invadeze Sudul. Încercarea acestora a fost una nereușită deoarece sudiștii au reușit să reziste eroic atacurilor, din nefericire însă, cu prețul pierderii a sute de vieți.

După aceste lupte a urmat o pauză în care fiecare din părți s-a pregătit pentru o nouă confruntare. Astfel că, populația din Sud a construit o armă numită Staff of Oblivion, care împie-dica sufletele celor care au mu-rit să se întoarcă și să bântuie ținuturile Nox-ului. Pe de altă parte cei din Nord își refăceau armatele de morți vii cu care se pregăteau să-i atace din nou pe humans. În cel de-al doilea război, armata celor din Sud, condusă de vrăjitorul Horvath, a reușit să îi învingă pe necromancer-i și să le captureze sufletele, pe care le va sigila pentru totdeauna într-un Orb. După război, Horvath rămâne în Ținutul Morților (Land of the Dead) pentru a elimina eventualii supraviețuitori. Totuși, acesta cruță viața unei fetițe pe care o ia cu el în ținutul sudului. Câțiva ani mai târziu, Hecubah își va descoperi rădăcinile și va pleca în Ținutul Morților pentru a elibera sufletele poporului său.

În continuare…

Pentru a putea începe să jucați va trebui să alegeți unul din cele trei personaje: Warrior (Războinic), Conjurer („îmblânzitorii" de monștrii) și Wizzard (Vrăjitor). Fiecare dintre aceste trei caractere au un mod propriu și original de a acționa și de a lupta. Războinicii sunt aceia care luptă cu armele. Aceștia se bazează pe spiritul lor de luptători și pe ascuțișul sabiei pe care o mânuiesc cu atâta dibăcie. Vrăjitorii, după cum bine știți, sunt maeștrii vrăjilor și ai blestemelor. Armele lor constau în cuvinte complicate cum ar fi: kjhkjhoșș'n șkj sau wildsnakei' sthebest, care stau la baza vrăjilor aducătoare de buhu și bau-bau. Ultimii, dar nu și cei din urmă, Conjurer-ii care au puterea de a supune și controla monștrii. Aceștia atacă la următoarele cuvinte: Ia-l, hoțu', mușcă-l sau pss`ca. De asemenea, aceste personaje pot crea un monstru propriu și personal, mult mai fioros decât cei pe care îi „dresează".





„In Nox, you'll have to be fast, smart and it'll help to be devious" (în Nox, va trebui să fiți rapizi, inteligenți și puțin parșivi). Acestea sunt cuvintele lui John Hight, producătorul executiv al acestui joc. Nu va fi de ajuns să aveți o armă sau să rostiți vreo vrăjitorie. Va trebui să fiți în permanență cu un pas înaintea celorlalți, să gândiți în perspectivă și să vă stabiliți de la început tactica pe care doriți să o abordați. Toate acestea, combinate cu vrăjile, armele și monștrii, vă vor ajuta să vă depășiți adversarii.

Există două modalități de a juca Nox. Prima modalitate de joc, singleplayer, se numește Hecubah's Saga. Cea de-a doua este bineînțeles multiplayer și poartă numele de Arena. În primul caz, veți intra în pielea unui tip din secolul XX, pe nume Jack, care este „atras" într-o lume medievală. Jocul vă va purta în trei ținuturi ale Nox-ului, în care veți avea de înfruntat niște monștrii ai naibii de urâți și vrăjitori puternici care vă vor întâmpina cu cele mai diabolice vrăji și capcane. Pe parcurs ce veți înainta în povestea jocului, veți progresa de la un nivel la altul, asimilând vitejia Războinicului, știinta Conjuror-ului și disciplina Vrăjitorului. În ceea ce privește modalitatea de joc multiplayer, **Westood Studios** promite să ne pregătească o adevărată experiență în care vom putea alege dintr-un număr de patru opțiuni: deathmatch, capture the flag, king of the hill și scavenger hunt.

În final…

Bun... Acum să vedem împreună care sunt trăsăturile de bază ale acestui joc. Până acum v-am vorbit de vrăji și vrăjitori, despre monștrii și capcane sau despre arme și războinici. Dați-mi voie să vă povestesc puțin despre toate acestea. Spell Combos - gamerii vor putea combina vrăjile cu armele pentru a își putea realiza o tactica de luptă solidă sauTraps - puteți construi capcane cu care să vă surprindeți adversarii cu garda jos, toate acestea facând parte din *Nox* și reprezentând sarea și piperul jocului. În ceea ce privește grafica și sunetul, nu vă pot spune mai nimic. Totuși, firma Westwood Studios promite să nu ne dezamăgească la aceste capitole. Ar fi și păcat, având în vedere că acțiunea jocului este este extraordinară.

Ei bine, cam atât am avut eu de spus despre *Nox*. Deocamdată... Mai multe vă voi putea spune după ce îl voi juca. Abia atunci voi putea sublinia trăsăturile pozitive și negative ale jocului. Până atunci trebuie să vă mulțumiți doar cu atât. Și... jucați și voi altceva că... Slavă Domnului, aveți ce!!! La LEVELdere!

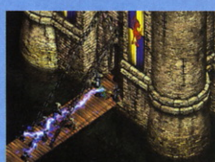
Wild Snake













DATE TEHNICE

Gen: RPG **Producător:** Westwood Studios **Distribuitor:** Best Computers **Tel:** 01/3147698 **Data lansării:** iarna aceasta	**Procesor:** Pentium 200, 64 MB **Direct 3D:** Da **MMX:** Da **3DFX:** Da **Platformă:** WIN 95/98 **Network:** Da **Joystick:** Nu

Tachyon: The Fringe



Într-un univers măcinat de interese meschine mercenarii se simt ca-n paradis

De ore întregi, rătăcea năuc pe străzile aglomerate ale orașului. Pierduse deja noțiunea timpului... Nici nu și-a dat seama când a ajuns în fața ușii locuinței sale. Ca de obicei, cartela de acces se afla tocmai în ultimul buzunar în care a căutat. Cu un zgomot sec, ușa se deschide, dezvăluind



privirilor un apartament tipic de burlac. Cu un gest leneș își descheie haina și o aruncă pe fotoliu, după care, se îndreaptă spre comunicator. Nu primise decât trei mesaje, toate de la acel individ misterios... Acum, în sfârșit, știa care era misiunea lui. Deschide liniștit un sertar și, din el, scoate singurul prieten pe care l-a avut vreodată, blasterul. Nu petrecuse nici zece minute în apartamentul său și deja se îndrepta spre docuri pentru a-și lua zborul spre lumi necunoscute și primejdioase. Dar nu-i pasă, fiindcă asta este viața lui, viața unui mercenar.

Un Privateer modern

Simulatoarele spațiale sunt unele dintre cele mai vechi genuri de joc, ele evoluând de la stadiul de arcade, la ceea ce vedem acum pe monitoare într-un X-Wing sau Wing Commander. Cred că mulți dintre voi au trecut prin epoca Spectrum și au distrus vreo câteva joystick-uri cu astfel de jocuri. La ora actuală, două mari serii de simulatoare se bat pentru supremația asupra pieței. Este vorba de Star Wars al lui Lucas Arts și de Wing Commander al celor de la Origin. Prin noianul de Wing Commander-e și X-Wing-uri, Origin a îndrăznit, la un moment dat, să lanseze un nou tip de simulator spațial, mult mai apropiat de adventure decât de action. Bineînțeles că v-ați dat seama că în discuție se află cele două Privateer-e, scoase cu mulți ani în urmă de către firma mai sus amintită. Chiar nu cu multe zile în urmă, l-am rugat pe colegul meu, K'shu, să-mi aducă Privateer 2, pentru a-l rejuca. După atâția ani, doream din nou să reintru în acel univers fascinant și care, spre deosebire de restul simulatoarelor spațiale, ne lăsa dreptul de a alege încotro ne îndreptăm. Spre bucuria mea, și a lui K'shu bineînțeles, **NovaLogic** s-au decis să-și încerce și ei norocul în acest domeniu, cu noul lor *Tachyon: The Fringe.*



Nuanțe de gri

Undeva, la marginile galaxiei, se află un sistem izolat, cunoscut tuturor astronomilor drept Fringe. Aici și-au găsit o nouă casă, toți acei care, în urmă cu aproape o sută de ani, au părăsit Terra, nemulțumiți de situația în care se afla civilizația umană. Ei au înființat aici un așezământ nou, unde trăiau liniștiți, departe de tumultuoasa rasă umană. Coloniile Bora au început să se dezvolte încet și să capete o importanță din ce în ce mai mare în actuala configurație a imperiului galactic. Dar... spre disperarea lor, și această nouă casă le este amenințată, de data aceasta de o megacorporație care dorește să exploateze resursele minerale ale acelui sistem. Astfel, izbucnește un conflict tacit, cu mici explozii între coloniștii borieni și GalSpan. Iar acolo unde se duc lupte, apar rapid de tot organizațiile de mercenari. Jake Logan, unul dintre aceștia, și figura centrală a aventurii, pornește și el spre această nouă „mină de aur". Vocea lui, care va purta amprenta personalității actorului Bruce Campbell, se va face auzită atât de o parte cât și de cealaltă. Fiindcă **NovaLogic** s-a ferit să dea conflictului o tentă- bine contra rău, alb și negru. A





îmbrăcat acțiunea în diverse nuanțe de gri, asemeni vieții noastre zilnice, fiecare dintre oponenți având părți bune și părți rele. Iar, la urma urmei, tu ești un mercenar, nu stai să analizezi situațiile, atâta timp cât banul ajunge în contul tău, nu contează cine are dreptate și cine nu. Vei primi o mulțime de misiuni, cu cât sunt mai periculoase cu atât crește și

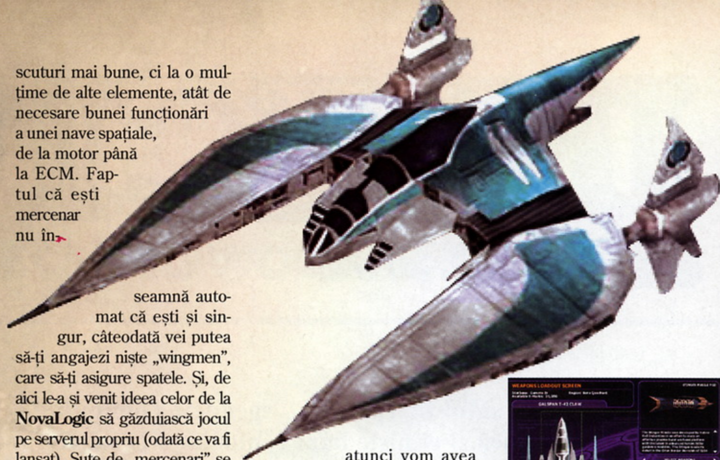


recompensa pusă la bătaie, iar dintre acestea, tu vei alege pe care să le îndeplinești. Unele vor avea legătură cu intriga jocului, pe când altele vor fi sortite doar să-ți rotunjească veniturile.

Punctul de atracție va fi însă, probabil, posibilitatea de a-ți personaliza nava cu care pleci în aventuri. Fiecare dintre cele două părți, dispune cam de cinci nave, dintre care poți alege și le poți dota cu ce echipamente ai nevoie. Normal că și finanțele trebuie să-ți permită acest lucru. Iar echipamentul, ca și în Privateer, nu se limitează doar la arme și scuturi mai bune, ci la o mulțime de alte elemente, atât de necesare bunei funcționări a unei nave spațiale, de la motor până la ECM. Faptul că ești mercenar nu înseamnă automat că ești și singur, câteodată vei putea să-ți angajezi niște „wingmen", care să-ți asigure spatele. Și, de aici le-a și venit ideea celor de la **NovaLogic** să găzduiască jocul pe serverul propriu (odată ce va fi lansat). Sute de „mercenari" se vor întrece sau se vor sprijini pe Nova World foarte-foarte curând.

Am fost un fan Privateer încă din prima clipă în care l-am văzut. De aceea apariția acestui nou joc, ce se poate înscrie în același tipar mă bucură enorm. Cât despre „Privateer", va fi rămâne de văzut. Personal, aș vrea să păstreze marea parte a elementelor care m-au captat atât de mult cu ani în urmă, dar să aibă și ceva nou. Hmm... cam pretențios nu-i așa? Să sperăm că nu. Și cred că și voi sunteți de aceeași părere cu mine. Dacă va fi așa atunci vom avea un cadou foarte plăcut.

Claude















DATE TEHNICE

Gen: Simulator spațial	**Procesor:** Pentium 200, 32 MB
Producător: NovaLogic	**Direct 3D:** Da
Distribuitor: NovaLogic	**MMX:** Da
Data lansării: Crăciun '99	**3DFX:** Da
	Platformă: WIN 95
	Network: Da
	Joystick: Da

INVICTUS
IN THE SHADOW OF OLYMPUS

Dat fiind minunatul fir epic din Legendele Olimpului, cei de la Interplay **s-au decis să facă şi ei nişte bani exploatând la maxim tot ceea ce zeii antici aveau de dat.**

Dacă stau să mă gândesc, au fost mulți care au continuat, într-un fel sau altul, poveștile Olimpului. Vă aduceți cu toții aminte de Xena, Hercule și alte minunății menite să dea viață, prin intermediul animațiilor computerizate, zeilor și tuturor monștrilor ce mai sălășluiau pe acolo. În astfel de timpuri, dominate de fabulos, în care, dacă erai aruncat din ceruri și mai și erai îndeajuns de semizeu să supraviețuiești unei căderi de o săptămână, puteai să-ți continui viața, printre muritori.

De atunci până acum însă, s-au schimbat multe și zeii au trecut în neființă, în timp ce noi ăștia, mai muritori, am reușit să-i readucem la viață. Cum? Simplu. Plecând de la scrierile lui Homer - „Odiseea" – cei de la **Interplay** s-au decis să continue povestea, de acolo de unde ea s-a sfârșit. Îndrăzneață treabă, nu?

Preambul

Se spune că Atena, zeița înțelepciunii și războiului, este mândră de victoria obținută de Odiseu, fiindcă ea este cea care l-a sfătuit de-a lungul bătăliilor și aventurilor sale. Începe să se laude în fața altor zei, cum că ar fi capabilă de a lua orice muritor de rând pentru a-l transforma într-un erou de dimensiuni epice. Poseidon, care nu și-a făcut tocmai o reputație din a ști să accepte o înfrângere, răspândește zvonuri, cum că ar fi fost doar un noroc chior că Odiseu a reușit să învingă, și deci să nu moară, și că Atena n-ar putea să repete acțiunile sale nici dacă viața sa de zeiță ar depinde de asta.



The divine gauntlet has been thrown

Atena acceptă imediat provocarea lui Poseidon, încercând tot timpul să găsească noi metode de a-și demonstra superioritatea, cu atât mai mult de față cu toți zeii, pe multele Olimp. Se pare că pe cât de îndrăzneață este Atena, pe atât de încrezător este Poseidon. El este convins că ea nu va reuși să transforme un muritor într-un erou, ba chiar va pune în joc niște eroi adevărați pentru a-l ajuta pe nefericit în aventura sa. Dacă









jucătorul va reuși să câștige și bătălia finală, el va fi transformat într-un erou, un semizeu.

Ca jucător, va trebui să-ți faci cu grijă o echipă de luptă – îți vei recruta prietenii din peste 30 de unități, cum ar fi Gorgons și Harpies, care pot să facă tot felul de chestii, adică să transforme ființele vii în piatră sau otravă. Dacă știi să-ți coordonezi bine echipa de-a lungul aventurii, fiecare membru își va îmbunătăți performanțele, câștigând experiență ... toate aceste îmbunătățiri se vor păstra de la o misiune la alta.

Dacă vei avea nevoie de ajutor în vreo bătălie, vei putea face apel la vreo zece eroi legendari în orice moment al luptei: poți ordona lui Orion să conjure Ploaia de Săgeți, pentru a distruge inamicii, poți ruga pe Hercule să facă serioase cutremure de pământ, sau pe Cadmus să învie morții, ca trupe suplimentare.

În continuare...

Grafica este, după cum se laudă Interplay, superbă – deși pozele nu arată nimic ieșit din comun. Animațiile sunt lucrate în Voxel pentru a crea medii 3D, lumea jocului prinde viață, fiind lucrată cu lux de amănunte. Eroii se vor plimba în medii diferite, de la munți la mlaștini și lavă, precum și o lume de oase – da' oase, oase peste tot.

Vei putea să-ți modifici modul în care este așezată trupa – cam ca-n Baldur's Gate – pentru a te apăra cât mai bine de inamici, până sar tru-pele în ajutor. Pentru a vedea mai bine ce se petrece pe fron-tul de luptă, vei putea roti harta în toate direcțiile, vei putea mări sau micșora o anumită zonă, pentru a vedea cât mai bine ce și cum – cam așa ca în ultimul Populous. Modul în care vei acționa cu anumite personaje la începutul jocului, va afecta probabil mai târziu derularea jocului și bătăliilor. Dacă vrei, faci alianțe sau pornești războaie. Și în cele din urmă, dacă vrei să te dai mare, așa ca Atena, în fața vecinilor de rețea, poți să-i provoci la una mică, în *Invictus*.

Nu cred să existe cineva care să fi trecut prin anii copilăriei fără să se fi pierdut în acest univers mirific al zeilor și eroilor antici. O reîntâlnire cu acele vremuri va fi în mod sigur una dintre cele mai plăcute.

Sergio

INVICTUS
IN THE SHADOW OF OLYMPUS

Out of the night that covers me,
Black as the pit from pole to pole,
I thank whatever gods may be,
For my unconquerable soul.

In the fell clutch of circumstance,
I have winced but not cried aloud.
Under the bludgeonings of chance,
My head is bloodied but unbowed.

Beyond this place of wrath and tears,
Looms but the horror of the shade,
And yet the menace of the years,
Finds, and shall find me, unafraid.

It matters not how strait the gate,
How charged with punishments the scroll,
I am the master of my fate,
I am the captain of my soul.

– William Ernest Henley (1875)



DATE TEHNICE

Gen:
Strategie/RPG
Producător:
Quicksilver Software
Distribuitor:
Interplay
Data lansării:
Not yet

Procesor:
Pentium 266, 64 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95
Network: Da
Joystick: Nu

Cutthroats
Terror on the High Seas

Cinşpe' inşi pe lada lui, hia, hia, ho
Ļada căpitanului, hia, hia, ho,
Cinşpe' inşi şi-o cana cu rom…

Cică era odată, prin secolul al XVII-lea, undeva pe lângă insulele Caraibe, un mare pirat. Îmbrăcat destul de elegant, având un aspect destul de plăcut, cu excepția peteculului de piele care-i acoperea ochiul drept, personajul nostru stătea pe puntea vasului său, scrutând văzduhul cu o lunetă lungă, aurită, care contrasta puternic cu statutul său. Și, de fiecare dată când vedea câte un vas, omul nostru ordona echipajului să se îndrepte către acest vas și, după ce erau eliminați toți cei care îi opuneau rezistență, își însușea toate bunurile de preț de pe acel vas și le ascundea pe o insulă, doar de el știută.

Un astfel de pirat cu faimă puteți ajunge și voi, dacă veți pune mâna pe noul joc al celor de la **Hothouse**. Dacă însă sunteți prea nobil pentru a face asemenea fapte, aveți ocazia să luptați de cealaltă parte a baricadei, încercând să capturați cât mai mulți pirați, pentru a curăța societatea de aceste elemente negative. *Cutthroats*, căci despre acest joc este vorba, ne oferă ambele posibilități.

Ridicați ancora!

Cutthroats este un joc în care elementele de strategie predomină. Accentul se va pune pe bătăliile, navale sau terestre, care se vor desfășura între cele două tabere. Indiferent de ce parte te afli, vei avea ocazia de a naviga prin Marea Caraibelor și de a vizita, sau de a prăda, peste 70 de porturi diferite, care au existat în acea perioadă de timp și încă mai există. Vei întâlni personalități marcante ale istoriei, lucru menit să adauge o notă de realism producției. Navele din subordinea ta, vor trebui îmbunătățite, numărul lor trebuind să crească, pentru că tu va trebui să fii regele pirațilot.

Însă, pentru aceasta, va trebui să începi de jos. Producția celor de la **Hothouse** te va pune în pielea unui simplu căpitan de vas. Vei avea la dispoziție câteva tunuri ruginite și un echipaj format din skeletoni. Pe măsură ce vei înainta, vei avea posibilitatea de a-ți angaja un echipaj și de a-ți mări flota cu vasele capturate de la dușmani. Dar, odată cu mărirea numărului de vase și de subordonați, vor crește și responsabilitățile tale de căpitan. Va trebui să-ți hrănești angajații, să observi întotdeauna moralul acestora și să împarți cu aceștia bunurile capturate de pe vasele prădate, pentru că nimeni nu lucrează gratis.

Universul în care se va desfășura acțiunea din *Cutthroats* este imens. Mii de nave își vor vedea de treburile lor, vor face comerț sau vor explora mări necunoscute. Pe măsură ce flota ta va deveni mai mare și mai puternică, acest univers va depinde de tine. Vei putea ataca corabiile cele mai mari și mai puternice, vei putea prăda și chiar distruge orașe întregi, vei deveni inamicul public numărul unu, pe care mulți îl vor vâna.











Destroy or conquer

Dacă o navă întâlnită va fi relativ ușor de capturat, oamenii tăi trecând pur si simplu pe puntea ei cu ajutorul frânghiilor, cucerirea sau prădarea unui oraș va fi puțin mai dificil de realizat și va necesita calități speciale. Fie îți vei lăsa echipajul la mal și acesta va ucide tot ce îi iese în cale, fie va ocupa punctele strategice ale orașului. O altă posibilitate este aceea a vizitării conducătorilor locali, cu care vei putea discuta cu ajutorul unui meniu care îți va permite alegerea atitudinii potrivite. De la daruri prietenești până la amenințări, totul va fi posibil. În funcție de comportamentul tău și de dispoziția guvernatorului, poți sfârși în închisoare, așteptându-ți procesul, sau poți primi titluri onorifice sau documente care-ți vor conferi anumite puteri. Culmea ironiei, poți fi numit chiar responsabil cu capturarea altor pirați.

Deși *Cutthroats* este un joc cu puternice elemente de RTS, nu va fi structurat pe misiuni sau campanii, cum ne-au obișnuit producțiile acestui gen. Vei umbla prin universul gigantic al jocului, alături de vase de negustori, de vânători de pirați și chiar de vasele altor pirați, și-ți vei stabili singur scopurile, având grijă să devii din ce in ce mai puternic, pentru a face față tuturor provocărilor. Fiecare acțiune pe care o vei întreprinde, va avea un anumit impact asupra universului din joc.

Cei de la **Hothouse** îți vor oferi chiar alegerea perioadei în care se va desfășura acțiunea jocului. Fiecare dintre perioadele cuprinse între 1625 și 1700, vor avea propriile caracteristici, astfel că nu va exista pericolul monotoniei în momentul în care le vei juca.

Echipajul este gata de luptă!

Toți membrii echipajului vor fi recrutați din porturi. Marinari, tunari, bucătari și soldați care vor lupta în timpul asalturilor și chiar și căpitani pentru celelalte vase din flota personală. Tot din porturi poate fi cumpărată hrana sau armele pentru echipaj și, tot aici, pot fi reparate navele avariate.



Soarta unei bătălii va depinde de dispoziția și de numărul membrilor echipajului. În funcție de acești parametrii poate fi aleasă modalitatea de cucerire a unui vas (de la distanță sau prin luptă corp la corp) sau cea de cucerire a unui oraș. În timpul unei bătălii, fiecare navă a flotei tale va fi controlată individual. Bătăliile, atât pe mare cât și pe uscat, vor avea un aspect caracteristic RTS-urilor.

Și uite așa, am ajuns spre final. O să vă mai spun doar că, spre marea mea dezamăgire, jocul nu va fi dotat cu suport pentru multiplayer. Despre sunete vom vorbi mai multe în momentul în care vom vedea versiunea finală a jocului. Grafica este de calitate, că doar suntem în era 3D, dar varianta finală ne poate pregăti nenumărate surprize plăcute în această zonă.

Până în momentul apariției versiunii complete, nu avem altceva de făcut decât să stăm cuminți și să așteptăm. Cei care nu știți să înotați, ați face bine să învățați, că poate ajungeți la apă și va trebui să vă descurcați singuri. Pe mare nu se știe niciodată.

Dr. Pepper



DATE TEHNICE

Gen: RTS/RPG	**Procesor:** Pentium 166, 32 MB
Producător: Hothouse Creations	**Direct 3D:** Da
Distribuitor: Eidos Interactive	**MMX:** Da
Data lansării: Noiembrie '99	**3DFX:** Nu
	Platformă: WIN 95
	Network: Nu
	Joystick: Nu

NHL Hockey 2000

Frunză verde cum îi nucul,
Ia-ți, băi, crosa și cu pucul,
Și patinele-n picioare,
Să vedem care-i mai tare.

Dacă tot se apropie sezonul rece și sporturile de iarnă își vor intra în atribuții, de ce să nu facem și noi câte o partidă, două de hochei pe gheață. Dar nu la patinoar, pentru că personal nu cred că voi putea sta în picioare mai mult de câteva secunde. Ne vor ajuta însă cei de la **EA Sports**, care sunt pe cale să lanseze pe piață ultimul simulator de hochei din seria NHL. Și, după cum îi știm noi pe cei de la **EA Sports**, care, când este vorba de simulatoare sportive, fac întotdeauna o treabă extraordinară și această ultimă producție, care va purta numele de *NHL Hockey 2000*, va păstra calitățile predecesorilor săi și, chiar mai mult, va veni cu o serie de îmbunătățiri capitale.

Vorbind despre aceste îmbunătățiri, unul dintre membrii echipei care lucrează la producerea jocului a afirmat că, dacă până acum, în momentul în care apărea un nou joc din seria NHL, puteau fi observate câteva îmbunătățiri minore, mai ales la capitolul grafică, prin *NHL Hockey 2000*, se va face trecerea la un nou „level", în ceea ce privește simulatoarele de hochei.



Lupta de pe gheață

Gheața rece, strălucește prin lumina difuză care învăluie patinoarul. Un aer rece îți pătrunde în plămâni, ținându-te încordat la maxim. Deodată o lumină orbitoare inundă sala. O mulțime imensă de spectatori începe să strige, asurzindu-te. Cu tot frigul din aer, începi să transpiri. Apoi, împins parcă de la spate, pătrunzi împreună cu întreaga echipă pe gheață. Peste câteva momente, o luptă aprigă, dură, bărbătească dar în același timp plină de sportivitate și de fair-play, va începe.

Cam aceasta este senzația care te va cuprinde în momentul în care vei juca *NHL Hockey 2000*. Această senzație se va datora în mare parte unui AI, mult îmbunătățit, care te va ține conectat la tensiunea jocului. Cel puțin așa afirmă producătorii care se mândresc cu acest aspect al jocului. Ei numesc acest nou model de inteligență artificială „Strategic Artificial Intelligence". Cu ajutorul acestei noi tehnici, comportamentul jucătorilor controlați de către calculator va fi foarte apropiat de realitate. Vor exista greșeli neintenționate din partea acestor jucători și chiar ieșiri violente, pe care nu le-am mai întâlnit până acum. Că doar greșelile și nervii sunt caracteristici tuturor oamenilor.

Modul de control din producția celor de la **EA Sports** va putea fi adaptat tuturor preferințelor. Pentru cei care preferă o modalitate de control mult simplificată, există posibilitatea folosirii doar a patru taste, în afara celor pentru direcție, schimbarea liniilor, înlocuirile și alegerea





schemei fiind lăsate pe seama calculatorului. Dacă însă preferați să vă ocupați personal de toate aceste detalii, nici o problemă. Câteva butoane în plus și toată tărășenia este rezolvată.

Noutăți

In mare parte, *NHL Hockey 2000* este construit pe mai vechiul dar mult îndrăgitul NHL 99. Cu toate acestea însă, au apărut, cum era de așteptat, o serie de modificări. Una dintre cele mai importante dintre aceste îmbunătățiri apare la modurile de joc, unde, pe lângă cele tradiționale, apare și unul cu totul și cu totul nou. Este vorba despre modul career-dynasty. Se pare că vei putea să-ți înființezi o echipă proprie, cu care vei ataca cele mai importante titluri. Cei de la **EA Sports** nu ne-au oferit prea multe detalii despre acest nou mod de joc, astfel că vom fi obligați să așteptăm versiunea finală pentru a ne pronunța.

Însă cea mai importantă ameliorare, cu care se mândresc cei de la **EA Sports,** o vom observa la aspectul grafic al jocului. Conceput astfel încât să exploateze la maxim posibilitățile sistemelor performante dar să poată rula fără prea mari probleme și pe sisteme cu dotări modeste. Vorbind despre această latură a jocului, producătorii au folosit următoarea exprimare: drop-dead gorgeous 3D-enhanced graphics. Ne-au lăsat cu gura căscată, ce mai! Mor de curiozitate să văd cum arată un joc cu o astfel de grafică. Și, tot cei de la **EA Sports,** au mai spus un lucru referitor la gra-fica jocului, care m-a cam pus pe gânduri. Cică și cei care nu posedă un Pentium III se vor putea bucura de îmbunătățirile apărute. Așa că, faceți-vă ceva up-grade-uri, că ăștia nu glumesc!

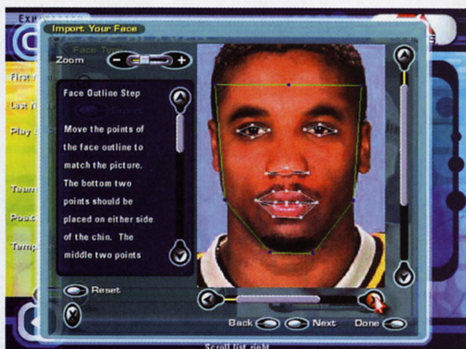
Și-am încălecat pe-o șa...

... și v-am spus povestea lui *NHL Hockey 2000*. Cel puțin prima parte, pentru că va urma desigur... o continuare sau un alt episod, odată cu apariția versiunii complete a jocului. Oricum, și în acest moment putem trage câteva concluzii. Cea mai importantă dintre acestea ar fi că într-adevăr s-a făcut un salt în seria NHL, și încă unul mare. Ar mai fi de vorbit puțin despre sunetele din joc, sunete care vor încerca să creeze cât mai fidel atmosfera de pe un patinoar pe care se desfășoară un meci de hochei. Urlete din tribune, ovații, sunete de trompete, răcnete și gemete ale jucătorilor, fluierul arbitrului, comentariul crainicului stadionului, un vacarm general. Peste care se va suprapune și vocea unui comentator de televiziune, care te va face să te simți ca în mijlocul unei competiții cu miză, pe care trebuie să o câștigi cu orice preț.

Este prezent și suportul pentru multiplayer, pentru că nimic nu se va putea compara cu o confruntare pe gheața rece a patinoarului, o întrecere prietenească, plină de înghionteli și lovituri „amicale".

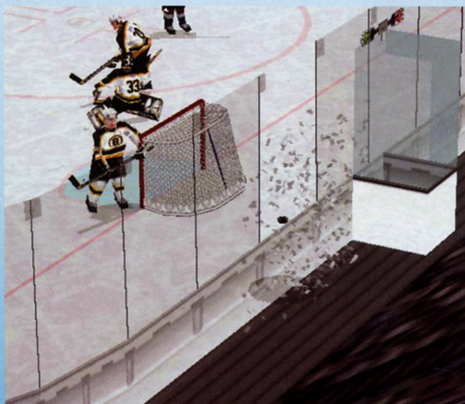
Nu ne mai rămâne de spus decât că până la iarnă când vom avea posibilitatea de a juca *NHL Hockey 2000*, trebuie să avem răbdare și să ne păstrăm în formă. Așa că, lustruiți-vă crosele, ascuțiți-vă patinele și faceți câteva ture de patinoar, să vadă moșu' cum vă mișcați pe gheață.

Dr. Pepper









DATE TEHNICE

Gen: Simulator hochei	**Procesor:** Pentium 200, 32 MB
Producător: EA Sports	**Direct 3D:** Da
Distribuitor: Best Computers, Tel: 01/3147698, Fax: 01/3147699	**MMX:** Da; **3DFX:** Da; **Platformă:** WIN 95; **Network:** Da
Data lansării: Sfârșitul lui '99	**Joystick:** Da

Reach for the Stars

Fani Master of Orion... E timpul să vă treziți din somnul cel de moarte

Până în urmă cu vreo săptămână, dacă mă întreba vreodată cineva care a fost primul turn-based strategy gen empire builder, aș fi răspuns fără ezitare: Civilization. Poate fiindcă a fost primul pe care l-am văzut și jucat eu personal. Dar, săpând mai adânc în negura istoriei, am descoperit că, pe la 1983, a mai fost lansat un turn base strategy, în genul popularului Master of Orion, care purta numele de Reach for the Star. Și, cum o surpriză nu vine întotdeauna singură, am afla că SSI-ul vor să lanseze în această toamnă, o reeditare a acelui joc care va purta același nume, *Reach for the Stars*.



Goana după stele

După ce Sputnik a început cucerirea spațiului, savanții au inițiat Proiectul Pathfinder, care urma să facă posibilă călătoria între galaxii. Ceea ce i-a decis să deschidă acest proiect a fost tentativa reușită de a ajunge în Alpha Centauri. După ce prima probă, Steallar 7, a ajuns la destinație, în 2056, după o călătorie de 28 de ani, a urmat un voiaj al navei U.N.S. Neil Armstrong, cu oameni la bord, care a durat 37 de ani. Pathinder urma să stabilească o modalitate de a călători, care să nu necesite un timp atât de îndelungat. Iar dacă o navă nu putea depăși viteza luminii, atunci trebuia găsită o soluție pentru a distorsiona spațiul și a se încerca apropierea celor două puncte între care se călătorea. Hiperspațiul a fost testat prima dată cu succes în iunie 2198, dar numai în septembrie 2102 s-a încheiat prima călătorie reușită prin hyperspace. În acest moment omenirea a realizat că poate călători între stele, fără cea mai mică problemă. Dar... Ceea ce am reușit noi, puteau să o facă și alții, fiindcă în secolul 23 nu mai exista nici o persoană care să nu creadă în existența altor forme de viață în Univers. Pentru prima dată, s-a luat în serios constituirea unei flote galactice, idee a cărei utilitate s-a dovedit, chiar de la primul contact cu o rasă extraterestră. Când aceștia au consfințit să înceteze ostilitățile, o nouă amenințare s-a ridicat la orizont, amenințare care era să cât pe aici să extermine ambele rase. Au trecut 200 de ani iar lupta pentru supremație s-a transformat într-una pentru supraviețuire.

Explore and Expand

Cred că v-ați dat seama până acum, din cele relatate de mine, că *Reach for the Stars* este un 4X space empire builder, în toată regula. De mult, mai exact de la Master of Orion 2, nu am mai avut ocazia să vedem ceva nou, original și captivant în acest domeniu. Birth of the Federation, apărut în urmă cu câteva luni, fiind doar un Master of Orion 2 îmbrăcat în uniforme Star Trek. Poate și faptul că jocul este produs de altă firmă decât Microprose să fie unul din elementele care să contribuie la ineditul acestei reeditări. SSG cel puțin se străduiesc.

Dar, să revenim la subiectul principal, *Reach for the Stars*. Începi în modul caracteristic acestui gen de jocuri, cu o singură planetă și o mână de nave. Punându-ți la treabă geniul creator, inițiativa și calitățile de conducător trebuie să duci această mică rasă, pe drumul supremației. Concurența este acerbă. Pe lângă tine, alte cincisprezece civilizații își dispută întâietatea. Normal, primii pași pe care îi faci sunt explorarea și dezvoltarea economică, urmate imediat de o întărire a flotei spațiale. Harta este organizată pe sisteme ce conțin mai multe planete cu diverși coeficienți de colonizare. Ce planete poți coloniza? Depinde foarte mult de rasa pe care o conduci și de nivelul tehnologic. Se poate întâmpla ca în același sistem să conviețuiască doua civilizații cu necesități climaterice







complet opuse. Cercetarea științifică are, ca de obicei, un rol hotărâtor în evoluția imperiului tău. Sunt destul de multe domenii de cercetare și, ca și în predecesorii, lor se bazează pe upgrade-uri la tehnologiile deja cunoscute. Din fericire, un upgrade al unei arme va aduce mai multe decât o simplă putere de foc mai mare, de exemplu: dacă în Master of Orion cercetai aceleași lucruri pentru orice rasă, la fel și în Birth of the Federation, doar că purtau alt nume, în schimb, în *Reach for the Stars,* linia tehnologică este specifică fiecărei rase în parte. Cel puțin, așa promit producătorii, eu neavând posibilitatea să joc decât cu oamenii.

Fie că vrei, fie că nu, la un moment dat vei intra în contact cu alte rase, iar acestea nu vor fi întotdeauna cele mai cordiale. Acum începe să-și intre în rol armata ta de diplomați, spioni și sabotori. Dacă toate negocierile eșuează, atunci nu ai altă soluție decât să-ți mobilizezi flotele și să aprinzi o lumânare. Pentru cei mai înrăiți fani ai genului, am o veste bună... S-a reintors design-ul navelor! În funcție de tehnologia de care dispui la un moment dat, poți alege între diverse „carcase" în care să înghesui cât mai multe arme, scuturi, echipamente electronice, etc. S-a observat că există două tipuri de „comandanți" atunci când se ivește situația neplăcută ca două flote inamice să se întâlnească. Există genul de amirali comozi, care folosesc auto-combat, și adevărații lideri, care stau și dau ordine fiecărei nave în parte pentru a se asigura de o victorie cu pierderi cât mai mici. *Reach for the Stars* va mulțumi ambele categorii de jucători. Nu neapărat în acest demo care, deocamdată, nu mă lăsa decât să dau ceva ordine foarte banale și nesemnificative, după care computerul, luând în calcul numărul navelor, caracteristicile acestora și formațiunile în care au început lupta, va calcula rezultatul schimbului de „amabilități". Dar, din nou, producătorii promit că libertatea de a-ți conduce navele va fi mult mai mare în varianta finală a jocului și tind să îi cred după experiențele plăcute pe care le-am avut cu Panzer General.



SSG mai promit câteva surprize, una dintre ele fiind un editor de scenarii foarte complex. Nu va lipsi nici multiplayer-ul, patru prin LAN și șase prin network connection. **SSG** au adoptat pentru multiplayer varianta turnurilor simultane, gândindu-se și la răbdarea noastră, care s-ar putea termina odată ce treburile imperiului devin din ce în ce mai complicate, iar oponenții vor avea nevoie de tot mai mult timp pentru a le rezolva.

Claude



DATE TEHNICE

Gen: Turn-based strategy	**Procesor:** Pentium 200, 64 MB
Producător: SSG	**Direct 3D:** Da
Distribuitor: SSI	**MMX:** Da
Data lansării: Toamna '99	**3DFX:** Recomandat
	Platformă: WIN 95
	Network: Da
	Joystick: Nu



Rally Masters



Dom'le, ce de maşini mişto! Bă, fii atent ce roţi are! Gigi, ai văzut ţevile de la eşapament, sunt bestiale?! Cică maşina asta are 350 de cai!

Aţi fost vreodată la un raliu? Este extraordinar! Maşini puternice, cu demaraje şi viteze ameţitoare, conduse de piloţi îndemânatici. Într-o astfel de întrecere, pe lângă o maşină care să aibă calităţi tehnice deosebite, mai este nevoie de ceva îndemânare şi pricepere care să vină din partea celui care pilotează. Acesta trebuie să fie capabil să controleze la perfecţie maşina pentru că orice greşeală îl poate costa scump.

5, 4, 3, 2, 1... şi spectacolul începe. Cei peste 300 de căişori, înghesuiţi sub capotele maşinilor, se dezlănţuie într-o rupere de aderenţă care parcă nu se mai termină. Tobele de eşapament duduie „simfonic", provocând un zgomot de nedescris, zgomot atât de iubit de spectatori. Toţi privesc cu gurile căscate. Este şi normal, având în vedere de ceea ce se întâmplă pe drum. Cele mai spectaculoase sunt derapajele a



la Titi Aur din acele de păr. La sfârşitul fiecărui raliu, îmi zic: Când o să cresc mare, o să îmi cumpăr şi eu o maşină tare!

Deci, dragii mei, haideţi să vedem împreună cam ce ne pregăteşte firma **Digital Illusions** pentru sfârşitul acestui an. Este vorba despre un arcade rally racing numit *Rally Masters* (Maeştrii Raliului – cine se simte să ridice mâna sus! Eu le-am ridicat deja pe amândouă).

Cursa a început!

Acum să vedem cu ce se mănâncă acest joc. Spre deosebire de alte titluri ale acestui gen, *Rally Masters* vă oferă mai multe posibilităţi de a concura. Ca să fiu mai precis, acestea sunt în număr de patru şi vă oferă cam tot ceea ce aşteaptă un gamer de la un joc de curse. În prima voastră opţiune, Side-by-Side, veţi concura împotriva unei singure maşini, pe o pistă circulară (există opt track-uri de acest gen). Cea de-a modalitate de concurs poartă numele de Stretch Run. În acest caz veţi avea de-a face cu mai mulţi concurenţi şi se va alerga contra cronometru. În cazul celei de-a treia opţiuni, numită Rally Cross, veţi concura împotriva altor trei maşini. În ceea ce priveşte ultima modalitate de joc, Arcade, lucrurile se schimbă. Astfel că, într-un anumit interval de timp, va







trebui să prindeți din urmă mașinile celorlalți concurenți.

Bineînțeles, pentru a putea începe o cursă, aveți nevoie de o mașină. Așadar, va trebui să vă alegeți din cele 22 de mașini existente în joc, modele (Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Toyota Corola, Ford Escort și altele) pe care le regăsim și în campionatele de raliu. Aceste superbe și puternice mașini vor fi conduse de piloți ca Tommy Makinen, Didier Auriol și alte nume sonore de care ați auzit la cursele de raliu din campionatul mondial. Există nu mai puțin de 51 de trasee pe care vă puteți testa (sau dovedi) măiestria și îndemânarea la volan.

Rally Masters este construit pe un engine 3D nou-nouț. Foarte multe firme producătoare de jocuri folosesc engine-uri de la jocuri mai vechi când realizează un titlu nou. Acest engine a fost creat special pentru acest joc deoarece s-a dorit realizarea unui produs în care gamerii să regăsească o atmosferă foarte apropiată de cea pe care o întâlnim la curse.

Mașinile din *Rally Masters* sunt extraordinar de bine realizate. Veți putea admira niște exemplare de marcă, printre care și mașina campioană mondială, Subaru Impreza, cu cele trei cifre de 555 scrise pe ea. Machetele au fost realizate după modelele reale. Puteți seta mașina cu care doriți să concurați în funcție de stilul vostru de condus. Asta înseamnă că puteți umbla la cauciucuri, la cutia de viteze sau la suspensii. Aveți grijă ca setările pe care le veți face să fie în concordanță cu pista pe care alergați sau cu starea vremii! Nu vă recomand să alergați cu slick-uri pe timp de ploaie.

Finish line!

Cursele sunt realizate în așa fel încât să fie cât mai apropiate de realitate. Senzația de viteză joacă un rol foarte important, mai ales dacă este în concordanță cu ceea ce ne indică vitezometrul de pe ecran. Nu uitați că mașina de raliu este deosebit de puternică.

După câte v-am spus până acum, s-ar părea că *Rally Masters* va fi un titlu care merită să ne abatem atenția asupra lui. Totuși, eu sunt obiectiv și nu cred până nu văd dacă cei de la **Digital Illusion** ne-au îmbătat cu apă rece sau au vorbit pe bune. Având în vedere că sunt un pasionat al mașinilor și, bineînțeles, al curselor de raliu, sper din toată inima ca în acest produs să găsesc ceea ce caut: grafică de calitate, sunete care să îmi amintească de zgomotele din realitate și un A.I. „competent". Cine știe, poate prin preajma Crăciunului vom putea să ne convingem singuri de calitatea acestui titlu. Vom trăi și vom vedea. Drive safe!!!

Wild Snake





DATE TEHNICE

Gen: Arcade Rally Racing	**Procesor:** Pentium 200, 32 MB
Producător: Digital Illusions	**Direct 3D:** Da
Distribuitor: Gremlin Interactive	**MMX:** Da
Data lansării: sfârșitul anului 1999	**3DFX:** Da
	Platformă: WIN 95
	Network: Da
	Joystick: Da

Panzer Elite



Băi, ăla care ai intrat ultimu'n tanc, trage dracu' capacu' ăla că plouă înăuntru şi ne udăm la picioare. Ia porniţi motoru' că m-am enervat!

Plutonierul Mărgică, Divizia a VI –a tancuri. Permiteţi să raportez. Dom'le, ce mă supără pe mine ăștia care scrie despre tancuri și habar n-are ei cum e înăuntru. Mai e unii care face jocuri pentru calculator, cică simulatoare, dar nu prea simte omul senzațiile pe care le simțim noi aici, înăuntru, în timpul luptei. A făcut ăștia de la SSI un joc numit Panzer Comander, unii de la Interactive Magic au produs iM1A2, mai e și M1 Tank Platoon, pe care l-au făcut cei de la MicroProse, dar parcă a lipsit ceva, dom'le. Nu te simțeai ca în mijlocul unui război, unde infanteria sprijină diviziile de tancuri, unde forțele aeriene ajută grupurile de la sol, unde și un singur glonte tras poate schimba lucrurile.

Am auzit ca unii, **Wings Simulations** cică îi cheamă pe ei, vrea să scoată și ei un astfel de simulator. Poate ăștia reușesc să facă treabă mai bună ca ceilalți. Tre' să așteptăm puțin până apare *Panzer Elite*, că așa îi zice la jocul lor, să vedem ce-o să iasă. Hai că v-am pupat! Mă ușchesc, că plecam in misiune. Trăiți!

Echipajul la raport

Panzer Elite încearcă să satisfacă preferințele gamerilor pasionați de acest gen de simulatore, astfel că multe dintre sugestiile acestora au fost luate în seama de către producătorii jocului. Cel puțin așa afirmă aceștia. Acțiunea jocului se va desfășura în timpul celui de-al doilea război mondial, în locuri precum Western Desert, Italia sau Normandia. Există mai multe moduri de joc. Pentru cei care se grăbesc și nu au timp de pierdut cu setările, există modul instant action. Pentru campanii, care la rândul lor pot fi scurte, medii, sau lungi, poate fi ales și nivelul de dificultate al jocului, astfel încât toate preferințele sunt acoperite.

Vei putea lupta pentru una dintre cele doua tabere existente în acea perioadă. Te vei găsi astfel în armata germană, dacă optezi pentru această parte a baricadei, sau vei fi un mândru component al armatei americane. Fiecăreia dintre aceste părți îi corespund anumite tancuri și tipuri de armament, exact ca cele existente în perioada celui de-al doilea război mondial.

Înainte de a trece pur și simplu la acțiune, trebuie să alocăm ceva timp, configurării plutonului. Aceasta este cât se poate de importantă. La începutul acestei operațiuni, unul dintre subordonații tăi te va informa despre performanțele fiecărui tip de tanc și despre muniție. Tot acesta îți va face și o scurtă prezentare a evenimentelor, pentru a fi la curent cu tot ce se întâmplă pe front. Tot în această secțiune a jocului, va trebui să rezolvi problema managementului combustibilului. Orice greșeală făcută la acest capitol te poate costa, pe parcursul campaniei. Unele tancuri vor consuma mult mai mult combustibil decât cele ușoare, dar și distrugerile în rândurile adversarilor vor fi pe măsură. Va fi extrem de greu de ales varianta ideală, dar așa este în vreme de război. Ba mai mult decât atât, cei de la **Wings Simulations** au ținut cont de toate problemele din acea perioadă,

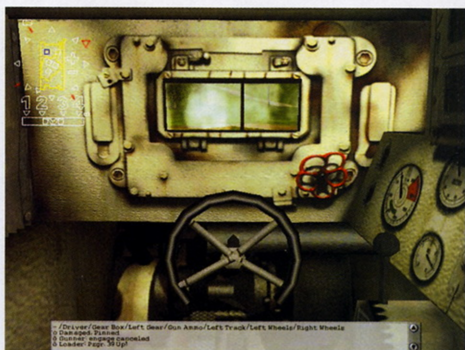


astfel încât, partea germană se va confrunta cu o criză de carburanți, în timp ce americanii, bogați cum îi știm, vor avea benzină și motorină pe săturate. De mi-ar da și mie măcar un plin, două, ar fi o afacere!

Pe măsură ce conflictul se intensifică, noi descoperiri ale tehnicii vor fi făcute. Astfel tancurile vor putea fi îmbunătățite cu armuri, cu arme noi, sau cu alte accesorii, cum ar fi, de exemplu, stațiile radio, care îți vor permite depistarea adversarilor și primirea de informații utile din partea aliaților.

În mijlocul luptei

Odată ce pregătirile de război au fost făcute, nu mai rămâne altceva decât să descoperim iadul de pe pământ. Fiecare pluton de tancuri își începe acțiunea din poziția indicată. Vei fi comandantul unuia dintre aceste plutoane, restul fiind controlate de către AI, pe umerii căruia zace o responsabilitate destul de mare. Nu putem decât să sperăm că acesta se va achita cu brio de toate sarcinile care-i sunt atribuite și că plutoanele controlate de către acesta nu se vor arunca orbește în situații imposibile, periclitând rezultatul misiunii ci, din contră, vor acționa în funcție de situația respectivă.





Despre tancuri și muniție ar mai trebui spus că au fost create după o îndelungă cercetare a modelelor reale, asemănarea cu acestea amplificând atmosfera de realism.

În momentul în care situația devine critică, după îndeplinirea unor anumite obiective, în luptă vor intra unități aliate, care te vor ajuta să îndeplinești și celelalte misiuni. Mai simplu, poți opta pentru suport din partea propriei armate, dar aceste forțe de sprijin sunt limitate ca număr și alegerea momentelor în care acestea sunt apelate trebuie făcută cu grijă.

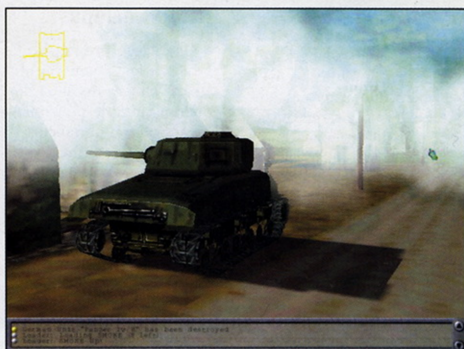
De asemenea, este de o mare importanță pentru rezultatul bătăliei formația în care se deplasează plutonul tău, precum și viteza de deplasare. De obicei, o viteză redusa are avantajele ei, însă, într-o luptă pe viață și pe moarte, nu prea mai este timp pentru așa ceva. Toate mișcările se vor desfășura cu repeziciune, socoteala din târg nemaipotrivindu-se cu cea de acasă. Chiar și schimbările de pe locul celui care conduce, pe locul celui care trage, se vor desfășura cu viteza, pentru a face față focului inamicilor.

Sprijin militar

Un rol important pentru soarta bătăliilor din *Panzer Elite,* îl au artileria si infanteria. Aici intervine marea deosebire dintre jocul celor de la **Wings Simulations** și celelalte producții ale genului. În timp ce forțele de infanterie, echipate cu lansatoare de rachete și grenade, pot pune probleme, urmărind un tanc, chiar dacă au înregistrat pierderi, pe o distanță de câteva mii de metri, cu scopul de a-l distruge, unitățile de artilerie pot distruge chiar și cele mai puternice tancuri. Acest lucru se datorează mai ales puterii mari de foc și dimensiunilor reduse, care le fac foarte greu de depistat. La atacul acestor forțe dușmane, poți







răspunde cu forțele similare, din armata proprie. Astfel, forțele de infanterie inamice pot fi eliminate cu ajutorul artileriei. Cel mai interesant va fi momentul în care se vor ciocni forțele de infanterie inamice. Va ieși un măcel în care parcă nu te va lăsa inima să te amesteci. Vei sta și te vei uita la confruntarea oamenilor.

Vor mai exista și minele anti-tanc, care îți vor crea adevărate probleme. Acestea vor fi foarte greu de depistat, la fel ca și armele anti-tanc. Singura ieșire din această situație va fi reprezentată de norii de fum, produși de tancul tău, care te vor ajuta să dispari cât mai repede.

Cred că v-am creat cât de cât o impresie despre cât de greu va fi să supraviețuiești în mijlocul acestui infern. Dacă voi credeți că sunteți gata pentru astfel de provocare, nu vă mai rămâne de făcut decât să jucați *Panzer Elite*, în momentul în care acesta se va găsi pe piață.

Epilog

Să trecem în revista și celelalte aspecte ale jocului. La grafică trebuie să precizăm că, dacă sistemul ne permite, vom avea parte de ceva destul de bine realizat. Detalii precum: fumul, focul exploziilor, efectele meteorologice, vor fi prezente și vor îmbogăți peisajul, minuțios realizat, pe care se suprapun tancurile, realizate destul de fidel.

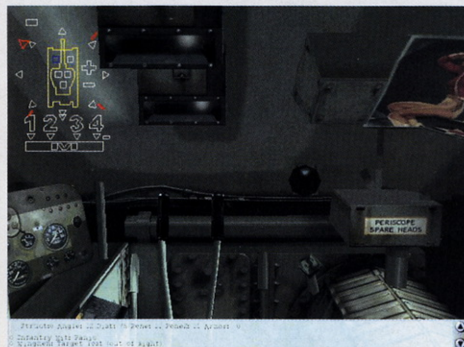
Sunetele vor crea atmosfera specifica războiului. Bubuituri, explozii, huruit de senile, zgomot de motoare, un vacarm de nedescris. Veți juca versiunea finală a jocului și vă veți face și voi o părere referitor la aceste aspecte. Despre suportul pentru multiplayer, cei de la **Wings Simulations** nu au dat prea multe detalii, mai exact nici nu au precizat dacă există.

Vom trăi și vom vedea. Dar, un lucru este cert, cei care sunt fani ai acestui gen de jocuri vor avea parte de un nou produs care le va satisface, într-o măsură mai mare sau mai mică, preferințele. Cei care nu sunt fani ai simulatoarelor de tancuri, ar trebui să încerce *Panzer Elite*, că poate o să le placă. Și oricum, mai vedeți și voi cum e la război, vă faceți armata mai repede, dacă nu ați făcut-o încă.

Dr. Pepper







DATE TEHNICE

Gen: Simulator tancuri	**Procesor:** Pentium 200, 32 MB
Producător: Wings Simulations	**Direct 3D:** Da
Distribuitor: Psygnosys	**MMX:** Da
Data lansării: Sfârșitul lui '99	**3DFX:** Da
	Platformă: WIN 95
	Network: Nu
	Joystick: Nu

REVIEW

SISTEMUL DE NOTARE

Vrei să ştii ce titlu merită jucat? Ai nelămuriri? Eşti curios? Nimic mai simplu, citeşte review-urile de luna aceasta.

Cum am notat...

Grafica (max. 20) - Aici luăm în considerare orice element ce are legătura cu imaginea jocului: texturi, efecte, design-ul interfeței, decoruri, personaje, etc.

Sunet (max. 15) – întreg arsenalul de sunete (muzică, fundal sonor, sunete ambientale) va fi evaluat la această rubrică.

Gameplay (max. 30) – este poate cel mai important factor al unui joc. Mai pe românește, jucabilitatea...

Feeling (max. 20) – sau acea încărcătură emoțională pe care ne-o transmite jocul și care ne face să uităm de multe ori de câte ore jucăm.

Storyline (max.5) – aproape toate jocurile au o mică poveste, o intrigă. Cât de interesantă ni s-a părut, arătăm în acest loc.

Impresie (max. 10) – orice redactor are dreptul de a fi un pic subiectiv la aprecierea generală a unui joc și acesta este singurul loc unde i se permite acest lucru.

Toate aceste puncte însumate vor da în final nota Level.

90-100 Fiecare joc pe care noi, cei de la LEVEL, îl notăm, poate primi maxim 100 de puncte. Dacă un joc primește 90 de puncte sau mai mult, este răsplătit cu titlul de **LEVEL Cool Stuff**. Jocurile din această categorie sunt originale, inovatoare și merită cumpărate, chiar dacă nu sunteți un fan al genului.

80-89 Dacă un joc va intra în această categorie, va purta denumirea de **LEVEL Recomandă**. Aceste jocuri sunt exemple excelente ale genului și orice fan merită să le achiziționeze.

70-79 Jocurile care se vor încadra între aceste limite nu vor câștiga nici un titlu, dar se vor clasa peste valoarea medie și merită măcar privite. Dacă sunteți un fan al genului, probabil că vă vor capta atenția pe o perioadă mai lungă.

50-69 Aceste jocuri se află sub medie și dacă sunteți un fan al genului și, în același timp, un colecționar și vreți să-l aveți, mai bine să-l cumpărați împreună cu prietenii, ca să nu vă pară rău că ați cheltuit prea mulți bani.

30-49 De aceste jocuri mai bine să vă feriți. Ele au foarte puțin de oferit, vă pot îmbolnăvi cu nervii și nu sunt deloc amuzante. De asemenea, dacă un joc este plin de bug-uri va intra în această categorie, care se va numi **LEVEL Junk**.

Civilisation 2 - Test of Time

Un titlu surpriză, menit să mai răcorească pe înfierbântații ce-şi pun mari speranțe într-un Civilisation III.

Nu cu mult timp în urmă, Hasbro Interactive, apariție proaspătă în domeniul producătorilor de jocuri, a simțit nevoia să „absoarbă" Microprose. Care, zice-se, ar fi în plin efort de elaborare a Civ III -ului. Cum, însă, se pare că mai este de lucru pentru a definitiva a treia versiune a Civului, probabil că Hasbro a trasat sarcină celor de la Micro-prose să mențină trează atenția civuitorilor asupra activității lor, prin scoaterea pe piață a unei variante de Civilisation II Multiplayer. Și care a apărut recent sub numele oarecum aburicios de Civilisation II - Test of Time.

Cioc, cioc!

Cine bate în poarta ochiului? Este grafica jocului. Primul element care atrage atenția în Civilisation II - Test of Time este grafica modificată complet față de cea cu care ne obișnuise Civ II-ul anterior. La o primă vedere, grafica nouă este cam aiurea, eu unul a trebuit să-mi fac un alt reglaj de culoare pentru monitor ca să se înțeleagă mai bine ce se petrece acolo, pe ecran. Mult maro, multe nuanțe întunecate, iar unele unități militare abia pot fi distinse unele de altele. Apropo de astfel de confuzii, nu vă pot spune ce senzație am avut când mi-am dat seama că făceam eforturi disperate de a comanda de fondare a unui oraș, unei falange ...

Cei de la Microprose au încercat să folosească în Civilisation II - Test of Time o parte din ideile apărute în generațiile mai noi de Civ, cum ar fi Call to Power și Alpha Centauri. Păcat că nu au luat ceva interesant. Spre exemplu, la capitolul grafică, din Call to Power s-a luat animarea resurselor. Adică, acolo unde e balenă-n mare aceasta se dă peste cap, peștii mișcă, lanurile de porumb sunt bătute de vânt. Trucuri ieftine. Cum ar fi și faptul că unitățile militare și luptele sunt animate, oarecum. Adică, bombardierul stealth lasă dâră de condensare în urma sa la deplasare, iar când atacă, slobozește niște bombițe. Armele au foc la gura țevii, tunurile se scutură dramatic, iar unitățile mor artistic (oamenii cad din picioare cu un icnet agonic, iar mașinile se dezasamblează estetic - să vedeți cu se desface în componente un tanc distrus - mai mare râsul!). Repet, trucuri ieftine care nu scutesc unele lupte de a fi la fel de nătânge, eu unul izbindu-mă nu de puține ori atât în Civ I-ul vechi, în Civ II-ul obișnuit, dar și în Civilisation II - Test of Time de binecunoscutul cretinism pseudoistoric în care un tanc este demolat de o unitate de cavalerie.

Încheind succinta și nemulțumita mea trecere în revistă a părții de grafică, vă mai spun că o mână nepricepută, ghidată de dorința schimbării de dragul schimbării, adică cu orice preț, a intrat și în grafica ferestrei de control a resurselor orașului. Și doar știm cu toții cât de ergonomică era aceasta, un adevărat model de interfață simplă, clară și la obiect. Ei bine, acum nu mai este așa.

Precizez că în acest mic capitol am discutat numai despre grafica jocului de tip Extended Original. Ce este acesta și de ce îmi concentrez observațiile numai asupra lui, aflați mai jos.



Scenarita, bat-o vina!

La deschiderea Civilisation II - Test of Time, ți se cere să alegi tipul de joc pe care îl dorești. Se poate selecta jocul original (Civ II simplu), dar se poate alege și un Extended Original. Sau să fie un Fantasy Game? Sau poate preferați un Sci-Fi Game? Toate acestea sunt opțiunile începutului de joc, în Civilisation II - Test of Time. Celor entuziasmați de această abundență de tipuri de joc le voi tăia scurt din elan spunându-le că alde Fantasy sau Sci-Fi Game sunt pur și simplu scenarii de Civ II, pe care pasionații le cunosc deja de pe Internet, unde circulau de aproape 2 ani, fără a fi nevoie de bine gonflatul nume de „Test of Time" pentru a le aduna într-un pachet pe care să dai și bani celor de la Hasbro. Și, ca în orice scenariu, nu există nici o mare invenție sau inovație într-nsele, decât o altă grafică și alte valori date parametrilor resurselor solului și unităților militare.

Ori, dacă stau bine și mă gândesc, proporțiile în care se află distribuiți acești parametri în jocul original de Civ sunt fără discuție ideale. Nu este o părere singulară, atâția dintre noi am rămas cu un gust de plastic în gură în urma tentativelor de a juca diverse scenarii mai mult sau mai puțin fanteziste de Civ, în care echilibrul parametrilor de resurse sau A/D/M era puternic perturbat, în comparație cu miraculoasa lor îmbinare din jocul original. Iar așa-zisele minuni ale lumii din scenarii, acum jocul tip Fantasy sau Sci-Fi, nu diferă cu nimic de minunile jocului original. Doar prin grafică și momentul de expirare.

Și atunci, mă veți întreba, care este schepsisul acestei versiuni de Civ II? Unde se ascunde gândacul de Colorado în cartof?

Să tragem de Civ

Domnilor, schperla cea mare pare să zacă, în intenția producătorilor, în așa-numitul joc de tip Extended Original. Acesta oferă posibilitatea de a juca în două lumi (Pământul și Alpha Centauri), și mai adaugă câteva descoperiri științifice, cu unități militare noi aferente. În Alpha Centauri se poate ajunge cu nava lansată de propria civilizație, și cu cât este mai mare nava, cu atât mai multe sunt unitățile de coloniști și marines pe care le veți putea debarca. Științele noi (cam 6-7), cu unitățile militare corespunzătoare, se pot descoperi numai după

debarcarea în Alpha Centauri. Victoria se obține fie distrugând civilizația extraterestră, pe care o veți descoperi în Centauri, fie descoperind Transcendence. Cum s-ar spune, plagiat pe față, cu nănași și socri mari, dacă ne gândim la una din condițiile de victorie din Alpha Centauri, al lui Sid Meier. În rest, totul este în continuare perfect asemănător cu Civ II-ul obișnuit. Rușine!

Și dau cu vorba de ocară mai ales pentru că în Extended Originalul din Civilisation II - Test of Time limita de timp de la care nu se mai ține nici un scor și jocul se consideră terminat este tot anul 2020, același de la Civ I încoace! Asta este chiar prea de tot, sare în ochi faptul că avem de a face cu o cârpeală făcută la repezeală pe un engine de Civ II practic neschimbat.

Deci, dacă doriți să terminați „în scor", va trebui să vă grăbiți cu trimisul navetei spre Centauri și cu descoperirile științifice. Ceea ce poate fi chiar interesant, dacă stăm să ne gândim un pic. Impresia mea este că ești chiar împins de la spate să fii mai eficient de către joc, care pare mai dificil decât Civ II-ul obișnuit. În sensul că, pe nivelele superioare, AI-ul este mai periculos. Să nu vă imaginați însă că AI-ul este cumva mai deștept. Nici pomeneală, este vorba de același vechi mecanism de creștere a dificultății jocului, bazat pe suplimentarea forțată a resurselor de sol ale AI-ului tot mai mult cu fiecare nivel de dificultate mai mare. Probabil însă că acum se pompează mai multe resurse în AI. Ceea ce, totuși, te obligă să recurgi la comerț intensiv și creștere artificială, acțiuni de care până acum te puteai dispensa în modul single player, ce putea fi câștigat fluierând pe Emperor. În Civilisation II - Test of Time, pe același nivel, abia dacă prindea podeaua sălii mele de tron puțină blană de urs pe dânsa, că mă și trezeam dat jos de pe hartă.

Cât despre unitățile militare noi, nu vă veți bucura prea mult de ele, deoarece veți ajunge să le obțineți în momentul în care descoperirile științifice se vor succeda la 2-3 ture. Și hop!, veți descoperi Transcendence. Oricum, deși fiecare descoperire nouă vă aduce câte o unitate mai bună, mult mai puternică decât cele vechi din Civ II-ul obișnuit, ele se vor uza moral imediat, datorită succesiunii rapide a descoperirilor științifice. Cum s-ar spune, partea asta din Civilisation II - Test of Time nu a fost calculată prea bine. Ba mai mult, aș spune că este chiar de prisos. Pentru că nu de unități mai tari sub aspectul Attack/Defense/Movement avem noi nevoie pentru a duce mai departe cu succes jocul de Civ, ci de niște idei, niște concepte cu puternică bază și aplicație în jocul propriu-zis. Cum s-ar spune, pentru un Civ mai bun nu trebuie simulat un ciocan mai mare.

În Civilisation II - Test of Time se poate începe jocul și de pe poziția extratereștrilor din Centauri. Este ca și cum ai juca un scenariu fantezist, în care ești perfect singur pe hartă, iar înspre anul 2000 există probabilitatea ca pe



planeta ta să apară umanii de pe cealaltă hartă. Asta, dacă nu te decizi să dai tu însuți cu invazia într-înșii. Și în acest caz, no big deal!

Dacă vrei în schimb să te amuzi, în Civilisation II - Test of Time vei avea câteva prilejuri. Jucam cu umanii și tocmai debarcasem în Alpha Centauri. Când, deodată, o creatură ciudată se apropie de coloniștii mei, și se deschide ecranul de discuții diplomatice. Cine credeți că mă privea încruntat și candid din poza care ar fi trebuit să reprezinte organizarea de materie organică complet neinteligibilă a liderului extraterestru? Cu pene în păr, era vechea noastră cunoștință, șeful sioux-ilor. Asta, da cârpeală. Dacă se învârtoșază tărâța în vreo organizație pentru protecția drepturilor indienilor americani, Hasbro ar putea lua în benă un mic proces de instigare la ură rasială. Ar dezvălui crudul adevăr că America a fost clădită prin distrugerea unei întregi civilizații de triburi extraterestre ...

Și lucrurile nu se opresc aici, pentru că mesajele cu care apriga piele roșie îmi bătea obrazul ca să mi se facă rușine de cât de rău și de famen sunt eu în postura de lider, erau de genul: „We will not be manipulated to serve your Machiavellian plans". Sau mi se atrăgea atenția că vestea despre țeapa pe care le-am tras-o eu rușilor s-a înălțat până la ei, în tăriile cerului. Al dracu' dom' Mitică! ...

Dacă este totuși să punctez un aspect pozitiv, la cererea publicului larg cititor, voi spune că am căutat îndelung și până la urmă l-am găsit. Domnilor, în Civilisation II - Test of Time este mult mai bună comanda de Go To, funcțiile de pathfinding fiind vizibil îmbunătățite față de varianta anterioară a Civ II, în care folosirea comenzii de Go To era același lucru cu trimiterea unității respective la înțărcat iapa mutului. Și cam atât.

Ca să nu o mai lungesc, că au târât-o destul cei de la Hasbro Interactive, conchid: Civilisation II - Test of Time este aceeași Mărie superbă (totuși cu un picior puțintel mai scurt decât celălalt) care a fost Civ II, însă cu o altă pălărie, complet nepotrivită cu timpul actual, pretențiile noastre și realizările concurenței. O pălărie pe care o folosește și ca rochie, și ca ghete de iarnă, și ca perucă sau ochelari - pentru că ToT nu mi-e clar, e cheală sau chioară?

Marius Ghinea



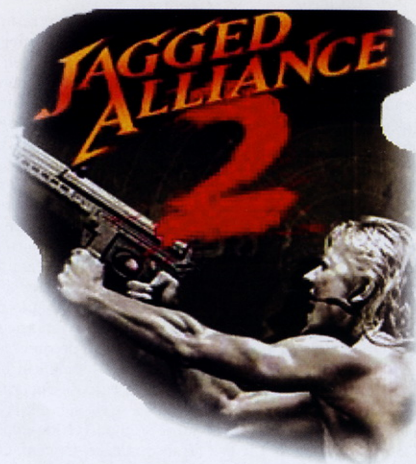
DATE TEHNICE

Gen:
TBS
Producător:
Microprose
Distribuitor:
Hasbro Interactive
Sistem recomandat:
Pentium 133, 16 MRam, WIN 95/98

NOTA LEVEL

Grafică:	10/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	15/30
Feeling:	8/20
Storyline:	1/05
Impresie:	3/10

51



... sau Manual Detaliat pentru Operațiunile de Noapte şi de Zi! Scopul: răsturnarea unei dictaturi!

JA2 este un joc de strategie turn-based clasic, în care întâlnim toate caracteristicile („action points", strategie pe sectoare, management de unități și multe altele), care fac dintr-un „turn-based strategy" un adevărat monstru ce ne mănâncă nopțile. Lansat de curând de cei de la Sir Tech, JA2 a avut un succes răsunător în rândurile gamerilor din toată lumea.



După Metavira urmează Arulco

Dacă îmi aduc aminte bine, în Jagged Alliance dispuneai de o forță considerabilă de mercenari și o întreagă panoplie de arme, cu ajutorul cărora reușeai să aduci lucrurile pe făgașul lor normal, pe insula Metavira, condusă de un savant nebun care dorea să distrugă lumea.

În partea a doua, o mică națiune, situată pe insula Arulco, este controlată de armată în numele unei dictatoare, regina Deidranna. Acestei forțe militare bine antrenate i se opun câtiva rebeli, într-un mic sătuc. Am două vești pentru voi: una rea și una bună. O să încep cu cea rea! Vestea rea este că tu te afli în fruntea acestei „mâini" de rebeli. Vestea cea bună: cei mai buni mercenari vor răspunde chemării tale pentru a te ajuta să eliberezi insula, cu o singură condiție, și anume să ai destui bani ($ că doar nu Lei)!

Te așteaptă o luptă „pe viață și pe moarte", în care trebuie să dovedești că ești un: negociator talentat, geniu strategic, membru cunoscător al luptei de gherilă și de comando. Pe lângă toate aceste calități îți mai trebuie și ... UN CURAJ NEBUN!!!

Luptă pentru libertate, dar omoară pentru bani!

Aceasta este deviza mercenarilor din lumea creată de cei de la Sir Tech! O poveste vastă, cu o mulțime de NPC-uri (non-playing characters) pe care, dacă le vei ajuta, te vor recompensa cu încrederea lor (loialitatea regiunilor controlate de tine va crește, deci și productivitatea lor) sau cu sfaturi și îți vor dezvălui secrete și slăbiciuni ale oponenților. Cadrul de desfășurare al acțiunii este cu mult mai vast, harta este mult mai mare și mult mai greu de cucerit.

Mercenarii au o personalitate foarte bine conturată (de exemplu: un anumit doctor nu vrea să lucreze cu Steroid Godarski, care se folosește de droguri pentru a-și îmbunătăți performanțele pe câmpul de luptă). În timp, câștigând experiență, avansând în nivel, cresc și pretențiile și deci și cantitatea de bani.

Totul pornește de la laptop-ul tău, cu ajutorul căruia poți: recruta mercenarii pe care îi dorești, comanda arme și muniție, asigura mercenarii în caz de accident sau chiar trimite coroane mortuare și mesaje de condoleanțe familiilor mercenarilor căzuți la datorie! În baza de date a M.E.R.C. (un fel de Asociația Mercenarilor Liber Profesioniști!) vei regăsi personaje din Jagged Alliance, dar și nume noi, care se vor comporta extraordinar de bine pe câmpul de luptă. La început nu ai prea mulți bani, deci, va trebui să te mulțumești cu patru sau cinci mercenari medii ca performanță dar, în timp (după ce vei avea destule fonduri), vei putea să-i recrutezi pe cei mai buni, astfel misiunile devenind mult mai ușoare. Acești mercenari ajung pe insula Arulco pe calea aerului. Tot la capitolul aer ar trebui să menționez că există un aeroport pe care trebuie în primul rând să-l cucerești, deoarece toate munițiile și armele cumpărate cu ajutorul laptop-ului nu pot fi primite decât acolo.

Harta este împărțită pe sectoare (ca la șah – G1, A3), cele mai importante fiind sectoarele unde se află situate orașele, deci arme noi, mult mai puternice, cutii cu muniție, poate noi recruți și multe NPC-uri, care te vor ajuta în lupta ta cu informația. Tot în orașe se află și *minele* care, atât cât se află sub controlul tău, îți

dau bani, deci poți cumpăra tot ce îți dorești pentru bunul mers al luptei. Un alt sector foarte important sunt „SAM-site" -urile, niște baterii de rachete, cu ajutorul cărora, cât timp se află sub controlul tău, poți aduce, cu elicopterul, mercenarii pe care îi recrutezi, cât mai aproape de sectoarele fierbinți. În toate sectoarele importante poți antrena Miliția, care, în cazul unei invazii ale forțelor reginei, va apăra, „până la ultimul glonț", sectorul în care au fost repartizați.

Luptele în sectoarele importante nu se pot duce automat dar, dacă grupul tău de mercenari se află în tranzit între două orașe (așa se va întâmpla în majoritatea cazurilor), poți rezolva lupta automat, cu mult mai puține pierderi. Pe măsură ce înaintezi în acțiune, vei avea parte de întâlniri întâmplătoare, gen Fallout, în care niște soldați de-ai reginei încearcă să-ți „facă de petrecanie", dar nu mă îndoiesc că vei reuși să treci și de aceste obstacole.

JA2 are o mulțime de alte opțiuni și caracteristici care exploatează „finețurile" unui gamer, însă, deoarece am prea puțin spațiu să vă povestesc despre ele, vă las pe voi să vedeți despre ce este vorba.

Combinație unică de tactică, strategie și role-playing

Caracterul de role-playing este dat de opțiunea unică (prima de până acum la un joc de strategie pe ture), de a-ți crea singur propriul mercenar, răspunzând la o serie de întrebări, acest proces costând o singură dată modica sumă de doar 3000$ (după care nici nu trebuie să-ți mai faci griji apropo de plata lui).

Tactica și strategia se îmbină într-un mod foarte original. Jocul se poate desfășura și în timp real dar, la momentul când întâlnești băieții răi, trece automat în modul turn-based. De asemenea, tactica este cu mult mai evoluată față de prima versiune. Astfel, poți să ochești diferite părți ale corpului, lovirea „din plin" a acestora aducând prejudicii serioase adversarului. Poți călători cu ajutorul mașinilor între diferite sectoare pe hartă, cu ajutorul avionului (este cam scump, dar merită banii!) iar în timpul luptei poți să execuți foc de acoperire.

Filmul de introducere este destul de interesant, iar grafica este la modul „3rd person view" (poți controla mercenarii dintr-o vedere de deasupra). Un alt lucru drăguț, mai ales pentru noi românii, este că regina Deidranna ar fi la origini romancă. Poate că au luat ideea din faptul că noi am mai avut un dictator!

Sunetul are speech integral pentru fiecare mercenar, sunete unice pentru fiecare armă sau tip de muniție, chiar și NPC-urile au speech-ul lor, ceea ce demonstrează că Sirtech a acordat importanță și acestui aspect. Totuși speech-ul mercenarilor este puțin cam dur pentru cei care nu au în vocabular cuvinte de categorie „grea"! Muzica este alertă, în genul celor de acțiune.

În încheiere aș dori să spun că Jagged Alliance 2 este un titlu care merită jucat de orice gamer căruia îi plac strategiile, fie ele real-time sau turn-based.

K'shu









DATE TEHNICE

Gen: Strategie pe ture
Producător: Sir Tech
Distribuitor: Talonsoft
Sistem recomandat: Pentium 233, 64MRam, MMX, Direct 3D, 3DFx

NOTA LEVEL 88

Grafică:	19/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	28/30
Feeling:	18/20
Storyline:	3/05
Impresie:	8/10

Pizza Syndicate



Io venit la voi la Romania, adus la piu buona pizza del mondo...

Fac eu ce fac și, într-un fel sau altul, mă întorc la marile iubiri din tinerețile mele de gamer. La fel s-a întâmplat și de data aceasta, când mi-a picat în mână *Pizza Syndicate*. În urmă cu vreo cinci ani, sau chiar mai mulți, mă îndrăgostisem de un joc deosebit. Era ceva diferit de restul produselor apărute până atunci, o idee cu totul nouă, care m-a prins încă de la prima butonare. Ca să nu mai lungesc suspansul, jocul se numea Pizza Tycoon și, în el, trebuia să-ți construiești un lanț de pizzerii în cele mai importante orașe ale lumii. Scopul tău era dominația asupra pieței, indiferent de metode, legale sau mai puțin legale. Aveai voie să te ocupi și de activități mai necurate, ca spălatul banilor, de exemplu, dar, lucrul cel mai delicios, puteai să-ți sabotezi concurența. AH! Nimic nu se compară cu plăcerea de a intra noaptea în restaurantul rival și de a trage cu bazooka în stânga și în dreapta sau să arunci niscaiva șobolani cu care să le alungi toată clientela. *Pizza Syndicate* este partea a doua a aventurii marelui bucătar-șef și manager care zace undeva în interiorul fiecărui bărbat.



Pizza Stacatto

În orice sport de echipă există o zicală: „Echipa care câștigă nu se schimbă!", iar producătorii acestui foileton culinar au adoptat cu succes această ideologie. Au păstrat aceeași grafică haioasă de desene animate (cu foarte mici îmbunătățiri) și aceleași sunete ambientale. În principiu, nu s-a schimbat aproape nimic. S-a mai lucrat un pic la complexitatea jocului, la AI-ul concurenței și s-a introdus modul de „carieră", pentru fanii mai înfocați ai bucătăriei. Cu toate acestea, aerul acesta preistoric, amestecat cu un pic de nostalgie, s-ar putea să aibă succes. Cei care au jucat și Pizza Tycoon și le-a plăcut se vor reîntâlni cu drag cu unul dintre favoriții lor, iar celor care n-au jucat, cred că o să le facă plăcere să-și înfunde mâinile până la cot în aluat și apoi să vadă cât de apreciată este pizza lor.



Pizza Syndicate nu este greu de jucat și poate deveni foarte distractiv la un moment dat. Totul începe cu tine, un mic întreprinzător (asta ca să nu zic buticar), cu un buget destul de redus și primul tău pas în această imensă afacere: închirierea unu spațiu comercial. Odată realizată această mutare (dacă se poate într-o zonă cât mai circulată), treci la faza a doua: dotarea pizzeriei. Trebuie să cumperi aproape totul, de la cuptor până la mobilă, covoare, coșuri de gunoi și chiar mici decorațiuni interioare (vaze cu plante sau statui).

O mică deosebire față de Pizza Tycoon este posibilitatea de extindere a spațiului, în cazul în care devine mult prea neîncăpător, acțiune care în schimb durează ceva timp. Dacă ai încheiat această fază să nu crezi că ești gata să deschizi restaurantul, mai încă multe de făcut. Mai trebuie să angajezi personal (bucătari, manageri, ospătari sau muncitori necalificați) care, din păcate, sunt limitați la un număr de maxim șapte persoane pentru fiecare pizzerie. Lumea e dură, concurența nu stă cu mâinile în sân, așa că trebuie să-ți protejezi afacerea cu unul sau doi bodyguarzi. Toți angajații tăi sunt oameni cu personalități și calificări diferite, unii sunt mai buni, alții nu rezistă









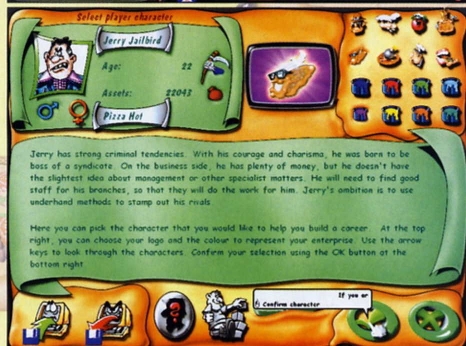
stresului zilnic, pe care îi vei păstra depinde doar de tine. Ultimul lucru care mai trebuie să-l faci este să întocmești meniul, să fixezi prețurile și să te asiguri că ai la dispoziție toate ingredientele. De abia acum ești gata să tai panglica noului tău restaurant. Normal că puțin tam-tam nu strică, așa că apelezi la o agenție de publicitate care să scoată în evidență calitatea produselor și serviciilor prestate de către tine. De acum încolo nu trebuie să faci altceva decât să supraveghezi activitatea angajaților și impresiile clienților. Mai arunci câte un ochi în ograda concurenței și ai grijă ca nici un control inopinat să nu te prindă descoperit.

Don de Pizza

Am păstrat la sfârșit două din activitățile prestate de tine în *Pizza Syndicate* și care, cu siguranță, vă vor atrage cel mai mult. Prima este preparatul pizzelor. Iei frumos aluatul îl așezi pe un platou și, cu ale' două mâini care ți le-o dat mămica, începi să presari tot felul de ingrediente, în funcție bineînțeles și de preferințele clienților, că doar vrei să le și vinzi după aceea. Oricum, după ce ai creat o nouă rețetă poți afla destul de ușor eventualele reacții ale consumatorilor click-uind pe un cuptor aflat în aceeași fereastră.

Suspansul și acțiunea vine însă din partea întunecată a întregii afaceri că doar, tu nu ești un simplu macaronar să trăiești doar de pe urma unor pizza amărâte. Poți să te aliezi cu o bandă deja celebră sau să-ți înființezi una proprie. Și, de acum încolo, trebuie să îngenunchezi și lumea interlopă. Spălarea banilor și serviciile de curier, cu care eram obișnuiți din Pizza Tycoon, au primit câtiva tovarăși teribili, sabotajele și asasinatele.

Concurența poate fi eliminată prin diverse metode dar, ca întotdeauna, cele mai murdare au și cele mai mari șanse de reușită. Păi da, nu? Ia du-te, plantează niște gândaci într-o pizzerie rivală și apoi dă un telefon anonim la presă. Cronica ce va rezulta din vizita reporterului la locul faptei va fi mai mult decât dură. Trebuie





ținut minte însă că aceleași mijloace se află și la îndemâna oponenților. Controalele survenite în urma unor mici anunțuri bine plasate îți pot crea reale probleme. Și apoi, faima ta trebuie să zboare peste mări și țări, fiindcă VIP-urile, cloștile de aur ale lui *Pizza Syndicate*, nu intră decât în cel mai bun restaurant. Dacă nu vei face nici un pas greșit acel restaurant va fi al tău. Bon Apetit!

Claude



DATE TEHNICE

Gen:
Strategie economică
Producător:
Software 2000
Distribuitor:
Software 2000
Sistem recomandat:
Pentium 166, 32MRam, mmx, Direct 3D,

NOTA LEVEL

Grafică:	14/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	22/30
Feeling:	15/20
Storyline:	5/05
Impresie:	6/10

72



Force 21

He, he, he, frați „butonari", pe cai că se filmează.



Da', caii ăștia despre care vă vorbesc eu, sunt, de fapt, cai putere și sunt băgați cu grămada în tot felul de cutii de tablă. Rezultă de aici o adevărată colecție de vehicule militare. De la tancuri la transportoare blindate, de la amfibii la lansatoare de rachete. Și, cred că vă dați seama, ce mizerie se poate face cu un asemenea arsenal. Mai ales că nu sunt necesare calități de mare conducător militar. Sunt de ajuns câteva instrucțiuni rapide și războiul a și început.

Ocazia aceasta de a porni un conflict armat, la orice moment de timp, și de a te afla în mijlocul bătăliei, ne este oferită de către *Force 21*, unul dintre cele mai recente jocuri ale celor de la **RedStorm Entertainment**.

Un joc care, destul de greu, poate fi încadrat într-un anumit gen. Este un simulator de pluton de tancuri, dacă vreți, cu elemente de RTS. Un joc destul de interesant, care conține câteva elemente curioase, dacă le putem numi așa.

Șeful cel mare

Cum îi stă bine conducătorului cel mare, nu prea va trebui să-ți faci griji despre desfășurarea luptei. Ordinele pe care le vei da trupelor tale vor fi îndeplinite. Tu, în calitatea ta de comandant, vei sta și vei privi desfășurarea bătăliei. Chiar dacă ești mai activ din fire și vei dori să intervii, interfața jocului nu îți va permite acest lucru. Interfața, care altfel este destul de „prietenoasă". *Force 21* poate fi jucat în două moduri: strategic sau tactical. Diferența nu este prea mare. Unul dintre aceste moduri îți va prezenta o hartă a regiunii în care are loc conflictul. Pe această hartă, vei putea observa poziția inamicilor și eventualele obstacole naturale aflate în fața trupelor tale. Tot cu ajutorul hărții, vei putea ordona trupelor tale locul de destinație, țintele care trebuiesc atacate și distruse. Cel de-al doilea mod de joc, îți va permite să urmărești desfășurarea acțiunii. Eventualele intervenții vor putea fi făcute și în acest mod de joc, dar va fi destul de greu să determini cu precizie locul de destinație.

Pe tot parcursul luptei, trupele tale vor fi organizate pe grupuri mai mici.



Aceste plutoane, dacă le putem numi așa, vor acționa individual. Pentru fiecare dintre acestea, va trebui să dai ordine separate. Selectarea unui grup se face extrem de ușor. Fiecăruia dintre aceste grupuri îi este atribuită o literă, astfel că, prin apăsarea unui singur buton, grupul este selectat, după care se poate trece la împărțirea sarcinilor.

De asemenea, poate fi modificat și comportamentul fiecărui grup. Astfel, un pluton de vehicule poate trage într-o uni-











tate inamică în momentul în care o depistează, poate răspunde la focul acesteia, fără însă a trage primul, sau pur și simplu nu va trage nici un foc.

Hai la lupta cea mare...

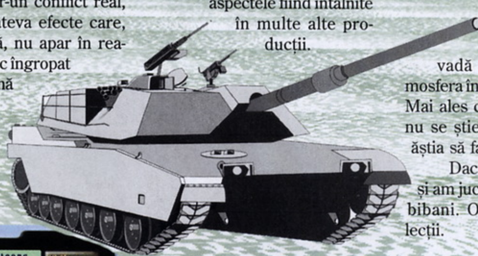
Locurile în care se vor desfășura misiunile din jocul celor de la **RedStorm Entertainment,** vor fi destul de variate din punct de vedere al reliefului. Acest lucru își va pune amprenta asupra comportamentului vehiculelor. În timp ce tancurile vor face mult mai bine față pantelor abrupte, pe loc drept, lansatoarele de rachete vor depăși tot ce le iese în cale. Am observat acest lucru în momentul în care am traversat o regiune de la un capăt la celălalt, cu toate trupele din dotare, și nu aveam altceva de făcut decât să observ cursa pe care o făceau aceste unități, care se tot depășeau una pe alta.

Misiunile din *Force 21* sunt grupate în campanii. În momentul în care ai terminat cu misiunile pe care ți le oferă jocul, poți opta pentru misiunile modului multiplayer. Vei avea ocazia să-ți măsori forțele cu prietenii tăi, sau, dacă ești o fire mai pacifistă, te vei alia cu aceștia pentru a distruge toate unitățile dușmanului. Și, dacă ești bine pregătit, nici nu vei avea prea mare lucru de făcut. Câteva ordine scurte și apoi vei sta comod ca la cinematograf, cu floricelele și sucul lângă tine și vei urmări desfășurarea conflictului. Te va cuprinde chiar plictiseala și te vei apuca și de alte activități, ca să nu irosești timpul. Că doar știm cu toții zicala: time is money.

Pierderi de război

Privit în ansamblu, jocul este pe undeva pe la mijlocul producțiilor de acest gen. Din punct de vedere al aspectului grafic, nu strălucește deloc, ba chiar am observat și câteva bug-uri destul de urâte. În rest, vom avea parte de tot felul de explozii, de fumuri, de tot ceea ce apare într-un conflict real, dar și de câteva efecte care, cu siguranță, nu apar în realitate. Un tanc îngropat în pământ până la jumătate, nu-l vom vedea decât dacă a fost îngropat intenționat.

Sunetele sunt parcă mai reușite decât aspectul grafic. Explozii, bubuituri, zgomot de motoare, huruit de șenile, tot tacâmul. Dacă te țin boxele și te-au supărat vecinii, a sosit și vremea răzbunării. Oricum nu ni se oferă nimic nou, toate aspectele fiind întâlnite în multe alte producții.



Așadar, dacă vreți să participați și voi la o bătălie modernă, să deveniți un expert, va trebui să treceți prin tot felul de experiențe. Și, una dintre acestea v-o oferă cei de la **RedStorm Entertainment** prin *Force 21.*

Așa că, jucați-l chiar și numai pentru experiența voastră.

Nu strica să vadă omul care este atmosfera în interiorul unui tanc. Mai ales că, în zilele noastre, nu se știe pe unde ne trimit ăștia să facem armata.

Dacă nimerim la tancuri și am jucat *Force 21*, o să fim bibani. O să le dăm la alții lecții.

Dr. Pepper



DATE TEHNICE

Gen:
Simulator pluton tancuri
Producător:
RedStorm Entertainment
Distribuitor:
RedStorm Entertainment
Sistem recomandat:
Pentium 200, 32MRam, MMX, Direct3D, 3DFx

NOTA LEVEL 71

Grafică:	15/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	22/30
Feeling:	14/20
Storyline:	2/05
Impresie:	6/10

Star Trek: Starfleet Command



James T. Kirk și Jean-Luc Picard au devenit idolii multor generații de tineri. Intră acum în pielea lor...

După Tachyon: The Fringe, iată că un alt simulator spațial își găsește un loc în revista noastră. De data aceasta este vorba despre o coproducție **Quicksilver Software** și **14° East**, dirijate, din spate, de colosul care se numește **Interplay**. Star Trek este un univers atât de fascinant, încât cu greu îmi vine să cred că se vor epuiza curând toate subiectele născătoare de jocuri. Numai anul acesta au apărut o mulțime de astfel de jocuri, dintre care, până acum, Birth of the Federation purta cununa de lauri. Și multe altele sunt încă în producție. Încă de la începutul trekmaniei, pe la sfârșitul anilor '70, a apărut un boardgame (mai mult prin Occident și SUA), denumit Star Trek Battles, și în care fiecare jucător devenea căpitanul unei nave spațiale cu care trebuia să exploreze infinitul cosmosului. Deși era doar un boardgame, era foarte complex și cerea foarte multă răbdare din partea jucătorilor. Era jocurilor pe computer a început, însă nimeni nu s-a gândit până acum să mute Star Trek Battles pe hard-urile noastre. În urmă cu câțiva ani, tot **Interplay** a avut o asemenea tentativă cu Star Trek Academy, dar a fost departe de original. Însă experiența le-a prins bine fiindcă, la începutul lunii august, au aruncat pe piață *Star Trek: Starfleet Command*, o copie aproape fidelă a boardgame-ului care a subjugat generații întregi.

Captain's Log

Acțiunea jocului nostru se află situată undeva prin primele serii Star Trek, pe vremea când Kirk, Sulu and Co. erau cei mai mari și mai tari. De aceea și istoria, evenimentele și rasele sunt cele ale acelei perioade. Federația încă mai era în război cu Klingonienii. Romulanii de abia acum începeau să-și facă simțită prezența, iar gornii, lyrianii și hydranienii mai aveau încă un cuvânt greu de spus. Și uite așa, am menționat și cele șase rase pe care le poți alege în *Starfleet Command*, fiecare având particularitățile sale, ce nu se reflectă numai în interfață și muzică, ci și în echipament și stil de luptă. Toate simulatoarele spațiale de până acum, fără excepție, erau relativ simple și se rezumau la țintirea adversarului, trimiterea salvelor și eventual întreținerea scuturilor și a navei. *Starfleet Command* te pune în postura unui căpitan care răspunde de o mașinărie foarte costisitoare și complicată. Sunt atâtea elemente de care trebuie să ai grijă, atâtea strategii de abordare a conflictelor și mai ales teribila gestionare a energiei, încât, la început, efectiv te năucește. De aceea am și rămas cu impresia că este poate cel mai complicat joc pe care am avut ocazia să pun







mâna, iar dacă nu treci prin tutoriale și nu citești manualul, ești cam pe lângă subiect și mari șanse de supraviețuire nu ai. Dacă ai trecut prin acest stadiu și crezi că ești pregătit să înfrunți realitatea, atunci e momentul să alegi una din cele șase rase și să pornești pe drumul ce te va încununa de glorie. Asta dacă alegi varianta campaniei și nu cea a „skirmish"-ului, în care doar participi la niște scenarii realizate aleator sau la marile bătălii ale seriei Star Trek. Până să le dovedești comandanților că ești un lider înnăscut, va trebui să pornești de jos, de la cel mai mic rang și, încetul cu încetul, să avansezi. Cum? Ducând la capăt cu succes misiunile încredințate. Fiecare misiune te recompensează cu niște puncte de experiență pe care le cheltuiești apoi pentru a-ți repara nava, pentru a recruta ofițeri mai buni sau pentru a-ți mări flota cu încă un aparat (nu mai mult de trei, din păcate).

Există o hartă galactică cu ajutorul căreia te poți deplasa în diferite sectoare ale spațiului. Am amintit aceasta dintr-un motiv foarte important. În spatele misiunilor se află „Dynaverse", un generator de campanii foarte sofisticat. El va lua în calcul poziția ta în acele moment și situația politică din acea zonă și astfel va crea misiunile. Cu timpul vei scăpa de banalele urmăriri ale piraților sau de escorte și, odată ce ai fost recrutat în Forțele Speciale, vei începe să participi la misiuni mult mai complexe, mai importante și bineînțeles cu recompense pe măsură. Ce m-a frapat a fost briefingul foarte lapidar al misiunilor. Nu-ți spune decât să mergi în cutare sector pentru a face cutare lucru. Cum? Rămâne la latitudinea ta. Câteodată misiunile sunt foarte banale, alteori însă apar o mulțime de evenimente neprevăzute.





Red Alert

Luminile roșii s-au aprins, întregul echipaj se află la posturile de luptă, o navă ostilă tocmai a fost întâlnită. Dacă nu răspunde la salut (poți face și asta), este clar că intențiile ei nu sunt foarte prietenoase. Odată ce ai dat alarma, echipajul acționează prompt pentru a pregăti nava de luptă: ridică scuturile, încarcă armele, etc. Însă acestea necesită ceva timp și, o navă luată prin surprindere, va avea de suferit. De aici încolo începe munca cea mai grea: repartizarea energiei între diversele compartimente ale navei. Motoarele navei sunt cele care produc energia

necesară, deci este vital ca ele să fie menținute în perfectă stare de funcționare. Orice acțiune are nevoie de energie, iar motoarele au și ele capacitatea limitată, astfel încât trebuie să-ți gestionezi resursele cu grijă. Scuturile sunt menținute cu ajutorul energiei, armele au nevoie de timp și energie pentru a se reîncărca. Același lucru este valabil și pentru teleportatoare, scanere și toate celelalte echipamente ale navei, inclusiv motoarele.

Și să trecem la partea cea mai dinamică a jocului, bătăliile. Vă spuneam mai devreme că există o multitudine de modalități de a încheia victorios o astfel de înfruntare, chiar dacă, la prima vedere, adversarul pare să fie cu mult superior. Totul ține de inteligență, reacție și foarte mult curaj. Cea mai folosită metodă este să șarjezi frontal și să-ți descarci armele înspre inamic. Merge și așa, dar mai greu, în special datorită sistemelor defensive ale oponentul cât și faptului că, odată ce ai tras, e nevoie de un timp destul de îndelungat pentru ca armele să se reîncarce. De aceea ai la dispoziție și alte moduri de atac, pe care să le utilizezi în acest timp necesar revenirii armelor la capacitatea maximă. Cele mai năstrușnice sunt minele, pe care le poți presăra prin spațiu și care explodează imediat ce o navă intră în raza lor (inclusiv tu). Dacă le mai și combini cu transportorul pot deveni extrem de eficace. Le teleportezi foarte aproape de inamic, acesta nemaiputând să le evite. Minele nu sunt singurul as pe care îl ai ascuns în mânecă. Poți lansa tot felul de navete care să-ți bâzâie adversarul, lăsându-ți ție timpul necesar să pregătești lovitura fatală. Ești foarte aproape de nava inamică și, dacă aceasta are scuturile jos, o poți prinde în unda tractoare și să o distrugi sau poți teleporta la bord trupe care să-i distrugă sistemele interne sau chiar să o cucerească. Dacă ai reușit să o capturezi, nu numai că obții mai multe puncte de experiență dar, pentru acea bătălie, ai câștigat și un aliat prețios. Se mai poate întâmpla câteodată să fi depășit total de numărul și forța de atac a inamicilor. Dacă ai în apropiere o bază stelară, atrage-i într-acolo. Spre deosebire de alte jocuri, aceste baze împrăștie distrugerea în toate direcțiile și sunt aproape imposibil de anihilat. Am uitat să spun că navele au și numeroase sisteme defensive, scuturile fiind cele mai importante, pe lângă acestea existând ECM-ul (Electronic Counter Measure), a cărui eficacitate va fi diminuată dacă nava adversă folosește ECCM (Electronic Counter-Counter Measure). Ofițerul de la cârmă nu a făcut academia degeaba, el dispune de câteva manevre destul de eficace, dintre care cele mai plăcute sunt HET-urile (High Energy Turns). Cred că deja v-am amețit, așa că vă las să descoperiți restul, jucându-vă.



Captain's Log... Suplemental

Am menționat deja că fiecare rasă are muzica ei. Sunetele ambientale sunt și ele bine realizate. Se aude când lovești nava în plin. Însă cel mai important este fundalul sonor interactiv, el modificându-se în funcție de evenimente. La capitolul grafică numai laude. Totul arată foarte bine, până la cel mai mic detaliu. Exploziile navelor mi-au plăcut cel mai mult. Din locul unde fusese cândva aceasta, se împrăștie nenumărate fragmente, mai mari sau mai mici, urmate de o undă de șoc, extrem de frumoasă. Decorurile în care se desfășoară acțiunea sunt superbe. Efectiv îți pot distrage atenția de la lupta care se desfășoară. De asemenea, foarte important este faptul că diversele corpuri cerești: planete, meteoriți, nebuloase, găuri negre interacționează cu navele și le pot chiar afecta funcționarea.

Starfleet Command este o realizare de excepție și, dacă ai răbdare să parcurgi manualul și tutorialul, vei putea avea parte de o experiență de neuitat. Vă garantez... De-abia aștept să se încheie lucrul la acest număr al revistei pentru a mă putea bucura în liniște de frumusețea și misterul universului Star Trek.

Claude



DATE TEHNICE

Gen: Simulator spațial
Producător: 14° East
Distribuitor: Interplay
Sistem recomandat: Pentium 233, 64 MRam, WIN 95, 3DFx, Direct3D, MMX

NOTA LEVEL **91**

Grafică:	18/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	29/30
Feeling:	18/20
Storyline:	3/05
Impresie:	9/10

Irrational Games Products

SYSTEM SHOCK II

Shodan revine, după 4 decade, de această dată la ani-lumină de Pământ şi la ani de zile după prima parte System Shock, hit total.

Nu ştiu câţi dintre voi aţi jucat System Shock, acum câţiva ani, când a fost „coolest RPG of the year". E drept că atunci piaţa RPG-urilor nu era atât de dezvoltată şi nu i-a fost greu lui System Shock să se afirme, singurul lui oponent fiind Ultima Underworld. Îmi aduc aminte că pe atunci nu erau plăci 3D, dar asta nu l-a împiedicat pe SS să arate foarte bine şi aşa. SS era un „monstru", ocupa vreo 6-7 dischete mici, dar merita tot efortul. Acţiunea te introducea într-un univers nemaiîntâlnit, în care eroul tău (un hacker) trebuia să exploreze mai multe nivele, să găsească anumite obiecte necesare pentru „Jump to the next LEVEL!", să dezactiveze sisteme de alarmă, să navigheze prin nivele cibernetice sau să „hack"-uiască computere, în tot acest timp trebuind să facă faţă forţelor trimise de Shodan, pentru a-l anihila (deci era şi un shooter veritabil, cu arme diferite, cu muniţii etc.) şi, în final, să-l învingi pe Shodan. Dar, iată că aşteptarea a luat sfârşit. Looking Glass Studios, împreună cu cei de la Irrational Games, au luat un engine performant şi nişte graficieni de excepţie, au regândit interfaţa, au refăcut arsenalul de arme şi, continuând ideea originală din System Shock, au creat partea a doua. L-am jucat, l-am terminat (vezi rubrica Walkthrough), deci mă simt îndreptăţit să spun că SS2 se anunţă a fi un pretendent serios la titlul de cel mai bun RPG al anului.

Cine sunt EU ???

În anul 2072, Shodan, primul model experimental de inteligenţă artificială integrată pe prima staţie spaţială a omenirii (remember „CITADEL"), a „luat-o razna", crezând că este o zeiţă. Tu, creatorul ei, un hacker experimentat, ai învins-o, că prea „şi-a luat-o în cap". Jumătate de secol mai târziu, pământenii încearcă al doilea model de AI (Artificial Intelligence), şi anume pe Xerxes, computerul de securitate al navei UNN Von Braun, o navă de ştiinţă, fiind primul prototip capabil de a se deplasa cu o viteză mai mare decât a luminii (FTL – Faster Than Light). În măreaţa ei călătorie de explorare,



Von Braun are la comandă pe căpitanul Delacroix şi este însoţită de către UNN Rickenbacker, o navă militară, cu sarcina de a proteja această minune tehnologică. Folosind un sistem ingenios de clame de andocare, Rickenbacker este legată de Von Braun, amândouă pornind în marele voiaj. Câteva luni mai târziu, ajungând în sistemul Tau-Ceti, ceva se întâmplă: Von Braun este sabotată de „CINEVA" sau „CEVA".

Şi am ajuns şi la întrebarea din subtitlu: „Cine sunt EU?" Datorită proastei funcţionări a echipamentelor de criogenizare, eşti readus la starea de conştienţă, dar fără memorie. Primeşti un mesaj de la dr. Polito, în care îţi spune că te-ai oferit voluntar pentru o operaţie de implant cibernetic şi, de aceea, nu-ţi vei aminti mai nimic din ultimele săptămâni. Polito îţi sugerează să vii să o întâlneşti pe deck-ul 4 al lui Von Braun, unde îţi va explica totul.

Inside SYSTEM SHOCK 2

După filmul de introducere (creat într-o manieră interesantă, şi anume aceea de ştiri TV), urmează un tutorial facil, care te familiarizează cu interfaţa, armele şi modul de tragere şi cu puterile PSI, inclusiv modul de folosire al acestora.

Poţi alege între trei tipuri de personaje: Marine, Navy şi O.S.A. Marine este un foarte bun cunoscător al armelor de atac, în special Heavy Weapons. Navy este agil, egal în folosirea armelor standard, întreţinerea şi repararea lor şi face uz de anumite puteri psionice. O.S.A. excelează în folosirea puterilor PSI, nefiind foarte rezistent. Vei avea pentru fiecare un număr de 3 sau 4 ani de pregătire, înainte de a intra în acţiunea propriu-zisă a jocului, astfel că vei putea începe cu o armă sau alta, în funcţie de alegerile pe care le-ai făcut. Mergând mai departe în acţiune, am observat că toate upgrade-urile costă la fel, indiferent de alegerea caracterului. Ar fi fost frumos ca producătorii să introducă în interfaţă costuri diferenţiate în funcţie de personajul ales. Nu doresc să fiu critic, mai ales că sunt un fan „îndrăcit" al lui SS2, dar ce-ar fi fost dacă Marine-ul nu putea



să ia decât Tier 1, O.S.A. să nu poată să ia decât Standard Weapons, iar Navy să fie extrem de balansat, dar să nu poată avansa decât până la nivelul 4, sau chiar 3 la majoritatea upgrade-urilor. Ar fi fost cool nu?

Upgrade-urilor „cele mai de preț" sunt așa numitele O/S Upgrade Systems (numai 4 in tot jocul!), care adaugă un fel de traits-uri (asemănător cu traits-urile din Fallout 2): 15% mai mult damage cu armele de la distanță, 3 locuri in plus la inventory, 20% mai mult din folosirea Hypos-urilor, etc. Sfatul meu este să alegeți cu foarte mare grijă aceste O/S-uri.

Moneda curentă este nanitul cu ajutorul căruia, la replicatoarele de pe navă, poți multiplica muniție de mai multe tipuri (armor-piercing, antipersonell etc.), injecții energizante (hypos) sau diferite softuri (de cercetare, reparare, hacking sau intreținere). Tot cu ajutorul lor poți sparge (hack) sistemele de securitate, cutiile de depozitare cu inalt nivel de securitate sau repara armele din inventory (asta dacă ai skill-ul destul de mare pentru așa ceva).

Mai există și niște „surgical units" cu ajutorul cărora, dacă le completezi cu niște „medical keys", poți, numai pentru 5 naniți, să-ți refaci energia. Dar, să nu uit de „bioreconstruction machine" pe care o activezi și, dacă mori, te „reconstruiește" și reincepi din locul unde se află această mașinărie. Cool, nu?

Și, că tot am vorbit de upgrade-uri, hai să vă și spun ce e cu ele. Personajul tău este modificat cibernetic, fiind parte mașină, parte om. Acest lucru nu poate fi decât in favoarea lui! Caracteristicile principale sunt structurate in 4 categorii: STATUS, TECH, WEAPONS și PSI. Toate componentele acestora pot fi imbunătățite (maxim nivelul 6 pentru fiecare) cu ajutorul Cybermodulelor, un fel de „puncte de experiență" pe care le primești când rezolvi câte un „puzzle", sau le găsești pe navă. STATUS cuprinde: strength (cu cât este mai mare cu atât poți lua cu tine mai multe obiecte), endurance (mărește punctele de viață), agility, psionics (mărește punctele de „damage" pe care le faci cu PSI) și cybernetic-affinity (crește șansele de hack, repair, maintenance și modify – foarte important!!!). TECH cuprinde toate abilitățile tehnice ale personajului, și anume: hack (spargi sistemele de securitate etc.), repair (arma are un indicator de „viață" de la 1 la 10, iar când a ajuns la 1 se blochează și trebuie reparată), modify (modifici armele să tragă mai repede, sau incărcătorul să țină mai multe gloanțe etc.), maintain (crește indicatorul de „viață al armei"), research (cercetarea anumitor impanturi, obiecte și organe extraterestre, pe care le găsești pe parcurs). In categoria WEAPONS există 4 sub-categorii: standard (pistol, shotgun), energy (laser pistol, EMP-rifle), heavy (lansator de grenade) și exotic (arme extraterestre – l-e găsești spre sfârșitul jocului!). PSI este alcătuit din 5 TIER-uri (discipline PSI) fiecare cu câte 7 „vrăji", cele din al cincilea Tier fiind foarte bune dar costând foarte multe CYB-modules.



Acțiune, explorare, cercetare și ... nivele multe!

Acțiune... este din plin! Arme care se blochează când ți-e lumea mai dragă, o mulțime de creaturi, care mai de care mai urâte și mai violente. Hybrizi, viermi, păianjeni, Roboți de Securitate, Protocol Droids, PSI Reaveri, Rumbleri, maimuțe care atacă prin PSI și multe altele, o adevărată panoplie de monștri.

AI-ul este de multe ori cam slăbuț (monștrii sunt cu spatele, tragi in ei și nici măcar nu se intorc spre tine, mor cu fața „la soare"), dar, nici o grijă, că sunt destui de omorât.

Jocul este compus din mai multe nivele, aici numite deck-uri. Nava UNN Von Braun are 6 deck-uri (nivele), așa cum ii șade bine unei nave de știință: 1-Engineering, 2-Medical/Science, 3-Hydroponics, 4-Operations (aici se află dr. Polito), 5-Recreation și 6-Command Deck, toate având o hartă detaliată ce se completează pe măsură ce le explorezi (funcție de auto-mapping). UNN Rickenbacker are numai 3 deck-uri, dar foarte mari (și, in plus, nici un nivel de acum incolo nu mai are hartă): Pod 1, Pod 2 și Command Deck. După ce le termini și pe aceste trei, mai sunt incă două: Body of the Many și Where am I ??? (chiar că, unde ești!). Deci, ai ceva nivele de explorat, mai ales că ultimele trei sunt extrem de grele, cu o mulțime de creaturi, foarte variate, care-ți vor mânca, câteva zile.

Celebrul puzzle din System Shock a fost modificat, in această nouă versiune nemaifiind nevoie să aranjezi firele acelea, de-ți venea rău. Acum, tot ce trebuie să faci este să aranjezi trei pătrate intr-o linie verde și gata puzzle-ul! Totuși, puzzle-ul are o dificultate inițială, care scade cu atât mai mult cu cât ai mai mari skill-urile de hack, cyb affinity.

Acțiunea este liniară, ceea ce este un lucru bun. Ca să treci dintr-un nivel in următorul, ai nevoie de niște Security Access Cards, din diferite părți ale nivelelor, unde găsești anumite obiecte critice pentru a continua. Mai iți trebuie și niște coduri de acces pe care le găsești tot așa, greu de tot (vezi treaba cu art terminals).

Inovator este faptul că găsești niște implanturi care, dacă te echipezi cu ele (nu inainte de a le cerceta), iți măresc (atâta timp cât au energie) anumite caracteristici din Status sau Tech. Găsești chiar și implanturi de tehnologie annelidă („bad guys"), unul din ele făcând posibil să-ți crești nivelul de health, dacă mănânci vermi (YUCK!). Un alt element inovator il constituie armele de la capitolul Energy, care se pot incărca și cu baterii (ca in prima parte), dar și la niște Recharging Stations, adică muniție nelimitată, un lucru destul de bun, in ultimele nivele unde m-am descurcat extraordinar de bine cu EMP Rifle (are nevoie de skill 6 la Energy!!!).

Tot am vorbit de cercetare și nu v-am spus cum e de fapt cu ea. Eroul tău are un skill de research (unele obiecte cer un nivel minim de re-



search!). El găsește în inventory-ul creaturilor pe care le omoară, anumite organe de-ale lor. Le cercetează, folosindu-se de ajutorul unor chimicale, care se găsesc la fiecare nivel și, drept urmare, din acel moment, va face cu 25% mai mult „damage" creaturilor respective. Mai poți cerceta arme și armuri de proveniență extraterestră.

Și, cum românului îi șade bine să fie cârcotaș și șugubăț, am observat un mic bug: pe deck-ul 1 este ușa de la Engine Core, unde, dacă introduci codul (pe care îl afli numai dacă ai completat deck-ul 6), începe să-ți vorbească alt personaj important din SS2 (nu vă spun cine, că aș strica tot farmecul jocului)!

Și, dacă tot suntem la partea „cârcoteală", vă mai spun două lucruri. Primul ar fi că inventory-ul este prea mic, nu-ți încape decât câte o armă din fiecare tip, și nici acelea toate! Așa că, ești nevoit să lași unele arme într-un nivel, după care să te întorci după ele, pentru simplul motiv că băiatul nu a mai avut loc și pentru ele, în propriul „săculețul de voiaj"! Acum, la punctul doi, aș avea o mică observație: producătorii au introdus contoare de „health", radiație, toxicitate, dar n-au introdus unul de „aer sub apă". Nu vă impacientați, că vă explic: eram pe deck-ul 5 (Recreation) și acolo e o piscină în care mă bag, stau un minut, două, trei, dar nimic, eroul meu nu pățea nimic. L-am lăsat așa vreo 10 de minute (doar de curiozitate), mă întorc la PC, mă uit și, ce să văd, eroul meu n-avea nimic. Am crezut că e bug, și l-am lăsat așa. Am mers mai departe și, în ultimele nivele, te plimbi prin apă de parcă ești Omul din Atlantis! Deci...?

SS2 are patru nivele de dificultate, ultimul fiind Impossible și, după cum se intitulează, este imposibil să-l termini cu această setare. Să nu spuneți că nu v-am avertizat! Eu, am încercat, și m-am trezit cu un grup compact de 6 monștri, chiar la început!

Grafică, speech, muzică AI și SF mult, mult de tot!

SS2 este un Action/RPG (Role-Playing Game) bogat în elemente SF, cu o creștere detaliată a caracterului ales în timp, a inventory-ului, echipamentelor și, nu în ultimul rând, a caracteristicilor, ceea ce face ca fiecare caracter să fie unic.

Din punct de vedere grafic, SS2 a fost conceput cu ajutorul tehnologiei din Thief: The Dark Project. Producătorii au folosit o versiune cu mult îmbunătățită a respectivului engine, demonstrând astfel că SS2 este capabil să producă un univers 3D extraordinar, plin de texturi pe 16 biți, obiecte transparente și cu o arhitectură creată de cei mai buni designeri de nivel, din domeniu!

Speech-ul este creat pentru fiecare personaj și este pe voci diferite, mai ales Shodan, în care alternează vocea de bărbat cu cea de femeie, întrerupându-se tot timpul. Muzica este într-un singur cuvânt: „bestială", potrivindu-se foarte bine în acțiune. În momentele de luptă, muzica scade un pic în intensitate, dar este într-un ritm mai alert.

Interfața poate fi configurată după dorință. AI-ul este un model evoluat, tot din Thief. Acum inamicii patrulează între anumite puncte pe hartă, au diferite nivele de conștientizare și te vor vâna până la ultima lor „picătură de viață".

În încheiere nu pot spune decât: „System Shock 2 rules!".

K'shu

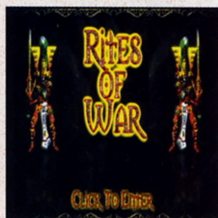
DATE TEHNICE

Gen:
Action/RPG
Producător:
Looking Glass
Distribuitor:
Best Computers Tel: 01/3125524
Sistem recomandat:
Pentium 233, 64MRam, MMX, Direct3D, 3DFx

NOTA LEVEL

Grafică:	19/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	29/30
Feeling:	19/20
Storyline:	5/05
Impresie:	10/10

95



Warhammer 40000: Rites of War

Şi, iată că nici în cel de-al 41-lea mileniu nu va exista pace, după cum ne asigură producătorii lui Rites of War.

A sosit şi timpul războinicilor de pe Eldar, o rasă pe cale de dispariţie, ale cărei secrete, în timp, au fost acaparate de alte civilizaţii. Războinicii Eldari, răspunzând chemării Avatarului, vor demonstra civilizaţiilor ce populează universul mileniului 41, că nu sunt chiar atât de uşor de învins.

Warhammer 40000: Rites of War (pe scurt ROW) este un turn-based strategy, creat într-un stil asemănător cu Panzer General II.



Unităţi, unităţi, unităţi şi iar unităţi ...

Voi sări peste partea de strategie şi voi descrie doar aspectele interesante ale acestui titlu.

Practic, ROW nu aduce o schimbare radicală faţă de PG II, dar are nişte elemente care îl vor propulsa în inimile noastre de gameri. Primul, şi cel mai important, ar fi unităţile de luptă care au fost create cu foarte mare grijă, atât din punct de vedere logistic cât şi grafic.

Unităţile terestre au fost împărţite în trei categorii: Assault, Tactic şi Scout. Tactics sunt cele cu ajutorul cărora poţi păzi anumite puncte cheie pe hartă şi nu costă foarte mult, deci pierderea lor în luptă nu este aşa de importantă. Scout sunt squad-uri de recunoaştere – au raza de observare foarte mare şi se mişcă foarte repede. Assault (asalt – normal, nu?) costă foarte mult, dar merită toţi banii, fiind foarte rezistente şi având un atac extrem de puternic.

Fiind un război care se desfăşoară într-un viitor foarte îndepărtat, în ROW avem unităţi „hover", care nu intră în categoria unităţilor terestre, dar nici în a celor aeriene, acestea plutind deasupra pământului. Majoritatea unităţilor de artilerie şi multe „war machines" (categoria tancuri) sunt de tipul hover.

Clasa Devastator (sau mai pe româneşte Artileria) este foarte puternică din punct de vedere al atacului, nu are însă o foarte bună mobilitate iar raza de atac este foarte mică, 2 sau 3 hexe (faţă de PG II unde puteai să tragi la 6-20 hexe), în plus, la capitolul Defense stau atât de prost, că nici nu mă pot exprima. Totuşi, sunt foarte utile, mai ales Fire Dragons care, dacă îi poziţionezi în spatele unei linii de Striking Scorpions (clasa Assault), reacţionează cu foarte mare precizie în faţa atacului infanteriei inamice, mai putând fi folosiţi cu succes şi împotriva clasei War Machines.

Din War Machines, foarte util am găsit Vyper-ul care este de tip hover, este foarte rapidă (poate fi folosită ca şi Scout) şi eficientă împotriva artilerie inamice. Deoarece Vyper-ul poate ataca la o distanţă de 2 hexe, este extrem de eficientă împotriva infanterie inamice (care, atacând doar la o distanţă de 1 hex, nu poate reacţiona atacului unui Vyper aflat la 2 hexe depărtare).





Unităţile aeriene sunt, de fapt, doar una, şi anume Swooping Hawks (poate ajunge la nivelul Exarch), dar pot spune că îşi face treaba şi că este destul de rezistentă, de multe ori ajutorul ei fiind binevenit, având în vedere că nu poate fi atacată de majoritatea unităţilor adverse ci doar de către cele ae-riene (tot 1 buc şi la adversari).

„Moţul" acestei „prăjituri" sunt unităţile Psyker (cu puteri psihice deosebite), care vor apărea destul de târziu în acţiune (după misiunea 11) dar care, singure, pot face diferenţa între „winner" şi „looser". Toate acestea sunt foarte scumpe, sunt unităţi unice (vă voi descrie imediat şi acest lucru) şi trebuie protejate cu orice preţ, fiind un fel de „generali" pe câmpul de luptă, puterile lor psihice fiind foarte mari.

Fiecare unitate, cu cât costă mai mult şi este mai avansată, posedă anumite abilităţi: trage de două ori pe tură, este leader (toate unităţile din jurul ei primesc un bonus de 1 punct la categoria Leadership) sau Armor Piercing (atacul împotriva War Machines este de două ori mai eficient) etc.



Anumite unități (cele alcătuite din eldari – dacă pot folosi acest termen) se dezvoltă de la squad (un detașament format din 15 eldari), la unitate unică (are același număr de atacuri și atacă cu aceeași forță, indiferent cât de „rănită" este, fiind mult mai puternică decât precedenta), dar care se va dezvolta pe o cale aleasă și își va îmbunătăți performanțele cu fiecare misiune. De exemplu: chiar la începutul scenariului, în prima misiune, mi-am cumpărat trei squad-uri de asalt - Striking Scorpions (numai după nume sună înfricoșător, dar stai să-i vezi pe câmpul de luptă), și la misiunea a noua am putut să-i transform în Striking Scorpions Exarch (atunci să vezi killă-reală ce fac băieții veseli) și, de parcă nu era suficient, după fiecare misiune poți să le mai adaugi un +4 la Attack sau +2 la Attack, Defense și Melee, în concluzie o mulțime de „goodies". Sfatul meu este să iei Striking Scorpions și să-i dezvolți cât mai repede la nivelul de Exarch. Totuși nu este ușor, dar te vor ajuta mai departe în scenariu.

La aspectul grafic, Warhammer întotdeauna a excelat prin universul fantastic în care ești introdus. Pe rând, câte o unitate se animează pe câmpul de luptă în momentul în care atacă, se mișcă sau este eliminată, ceea ce aduce un plus de fantezie jocului. Peisaje fantastice pe fiecare planetă (hartă) din scenariu sunt create cu foarte multă atenție. În misiunea a 8-a („A moment too soon") poate fi observat detaliul orașului și grija cu care a fost creat. Sunetul și muzica sunt interesante dar nu au ceva extraordinar. La fiecare misiune „briefing"-ul este însoțit de speech, iar „horăcăielile" unităților, când mor, sunt cool.

Alte lucruri bune ...

Fiecare misiune are 40 de ture, ceea ce poate părea prea mult la prima vedere, dar creatorii lui ROW s-au gândit și la acest lucru, și astfel nu poți lua cu tine în fiecare misiune decât 10-14 unități. Acest lucru face ca pierderea unei unități pe câmpul de luptă să fie foarte „dureroasă". Acest lucru este exact invers ca în PG II, unde numărul de ture era foarte mic dar numărul de unități pe hartă era mult mai mare, dacă aveai destul de multe credite ca să le cumperi. Dat fiind numărul mare de ture și numărul mic de unități, este foarte bine să le „heal" după un atac.

În aproape fiecare misiune găsești așa numitele „Artifacts of POWER" care, adăugate unei unități, îi conferă acesteia anumite abilități speciale, deci ROW are și anumite elemente de RPG (imixtiune).

Fiind exact ca în PG II, unde trebuia să capturezi anumite hexe, și aici eliberarea unor astfel de hexe vitale pentru cursul misiunii îți poate aduce bonus un Artifact of Power, experiență, puncte de faimă sau aliați. De exemplu în misiunea a 10-a (A Step in ... - chiar că un pas mai departe) vei elibera, pe planeta Davinus, un „Shrine of Flame" de unde ți se vor alătura luptei tale de „eliberare antiimperialistă" (nu acum e pe bune – de la început te bați cu Humans Imperial Troops – trageți și voi concluzia necesară), niște unități numite „Sisters of Flame", care, numai din denumire, mi-am dat seama că a meritat efortul de a le elibera! Tot în această misiune pleci să investighezi de ce trupele imperiale s-au retras și hop... țop... dai peste unități Brood în loc de Imperial Humans. Interesantă denumire, dar parcă am mai auzit-o undeva. Ah! M-am prins. Starcraft - Brood War îți spune ceva? Lucru dat naibii! „Brooduletzii" ăștia sunt de fapt tot trupe imperiale, dar asimilate de Brood. Sunt mai bune, sunt mai „ale dracului", deci îți va fi mai greu de acum înainte, dar nu dispera! Eldarii au și alte unități pe care nu le-au aruncat în focul luptei și pe care ți le vor da ca să învingi această nouă amenințare.



And the winner is ... The Eldars!!!

Pe parcursul anilor, am jucat pe rând (și le-am terminat!) fiecare turn-based strategy (mai răsărit): Panzer General II, Peoples General, M.A.X. și pot spune că și ROW își merită un loc de cinste, lângă toate aceste titluri. Mie, personal, îmi place foarte mult acest gen, care te lasă să gândești și să-i „trântești" o surpriză de toată frumusețea adversarului. Ce să mai spun? Enjoy!

K'shu



DATE TEHNICE

Gen: Strategie pe ture
Producător: DreamForge
Distribuitor: MONOSIT Conimpex SRL
Tel/Fax: 01/3306352
Sistem recomandat: Pentium 233, 64MRam, mmx, Direct 3D,

NOTA LEVEL

Grafică:	19/20
Sunet:	11/15
Gameplay:	22/30
Feeling:	17/20
Storyline:	3/05
Impresie:	9/10

81

Darkstone

Darkstone: O sabie, o magie... întotdeauna vor fi cei mai buni prieteni ai tinerilor aventurieri

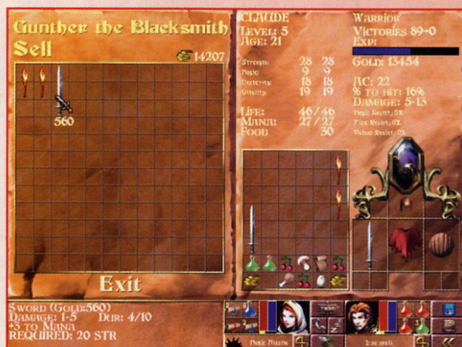


La această oră, foarte mulți dintre noi așteaptă cu nerăbdare Diablo 2. După ce ne-am pierdut zile și nopți cu Diablo, vrem și trebuie să continuăm să facem același lucru și cu următoarea versiune. Blizzard însă s-a decis să mai țină încă în lucru Diablo 2, pentru a fi siguri că nu o dau în bară. De acest imens gol, lăsat de întârzierea lui Diblo 2, au profitat cei de la **Delphine Software,** care au lansat de curând, prin intermediul **Gathering of Developers,** *Darkstone*.

De fiecare dată când unul din producătorii de jocuri apare cu câte un produs nou, original și inovator, se găsesc imediat alți 10-15 care să iasă și ei imediat pe piață cu o clonă pentru a profita de succesul primului joc. Cronicarii occidentali numesc acest gen de jocuri „me too". *Darkstone* este un astfel de joc. Este un Diablo deghizat. Cu toate acestea, și spre surprinderea multora, *Darkstone* este un produs mai mult decât drăguț și destul de apreciat. Să fie oare faptul că este 3D? Apropo, se pare că, până la urmă, Diablo 2 va rămâne fidel vechiului 2D izometric. Nu cred că 3D-ul este singurul răspuns. În continuare o să încercăm împreună să rezolvăm enigma succesului lui *Darkstone*.

Feudal world

Ca orice RPG, *Darkstone* are și el o poveste. Numai că... nu este atât de accentuată ca în celelalte jocuri ale genului. Povestea o afli treptat, dar nu vreau să vă țin în tensiune și o să vă dau câteva amănunte. Se pare că, în familia ta a avut loc o tragedie cumplită în urma căreaia părinții tăi au avut de „suferit". Un oareș'care Lord Drakk se pare că este răspunzător de aceste evenimente neplăcute. Culmea e că, același Lord Drakk e în căutarea unui artefact misterios, cu ajutorul căruia, dacă îl va găsi, va deveni întunecatul stăpân al omenirii. Și uite așa, mânat de gânduri negre de răzbunare, lucru cu care toții amicii tăi sunt de acord, pleci cu sabia în mână să-ți pedepsești cel mai aprig inamic, fără să știi că astfel vei salva lumea de la dezastru. Lord Drakk este un adversar redutabil și, pentru a avea o șansă în fața lui, trebuie să găsești tu acel artefact. Pentru aceasta va trebui să recuperezi niște cristale care, bineînțeles, sunt în posesia unor „boss"-i mari și răi, care nu apreciază ideea de a se despărți de comoara lor.



Diablo la pătrat

Nu degeaba am ales acest subtitlu, iar puțin mai încolo o să și aflați motivul. Dar, să revenim la treburile noastre, mai precis la *Darkstone.* Sau... la Diablo, cum preferați, fiindcă *Darkstone* se joacă exact la fel. Iei eroul, îl scoți din oraș, îl plimbi vreo două minute printr-un peisaj mirific, după care, îl bagi în catacombe, ruine, etc. Te plimbi tu pe acolo, dai cu sabia în stânga și în dreapta. Când te-ai umplut de trofee, te întorci în oraș, vinzi prada, mai cumperi ceva ustensile de luptă, mai faci un upgrade, mai înveți un skill și fuguța rapid înapoi în catacombe.

Ok... e timpul acum să vă spun și câteva mici amănunte care-l deosebesc de Diablo și care, poate, sunt răspunzătoare pentru majoritatea cro-



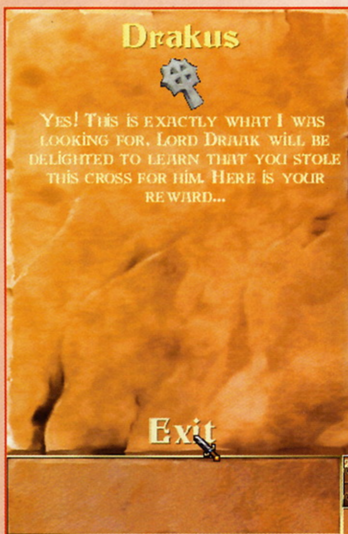




nicilor pozitve. În primul rând, *Darkstone* nu mai este o aventură solo, alături de tine se va afla un vajnic luptător sau luptătoare. Nu poți controla în același timp decât un singur personaj, dar AI-ul este suficient de inteligent pentru a nu te încurca. Dacă al doilea luptător, cel contolat de computer, este dotat cu un long range atack weapon, atunci se va dovedi a fi un soldat de suport formidabil, iar, în plus, nici nu îți stă în drum. Party-ul ți-l poți crea alegând dintre patru clase: Warrior, Mage, Thief și Priest, fiecare dintre acestea având și câte o variantă feminină. Caracteristicile personajelor sunt puține la număr, doar patru: Strenght, Magic, Vitali-



ty și Dexterity, între acesta împărțind cele șase puncte pe care le primești la fiecare creștere de nivel. Odată ieșiți din oraș, vă veți izbi de un alt element drăguț al jocului, tranzițiile. În timpul încărcării noului nivel, pe ecran vei putea admira călătoria eroilor tăi, first person bineînțeles. Orașele sunt simple, cu puține personaje, practic nu vei întâlni



acolo decât strictul necesar. La fel, nu s-a insistat prea mult nici asupra terenurilor. Chiar dacă sunt bine realizate și plăcute vederii, se observă totuși că acestea sunt doar niște medii de tranziție între oraș și dungeon. În schimb, interiorul ruinelor se remarcă prin grija și atenția acordată detaliului, atât în ceea ce privește decorurile cât și locatarii lor. De apreciat, în acest moment, este apariția „indicatorului". În cadrul interfeței între fotografiile celor doi eroi, se află un indicator unde vor fi memorate toate punctele importante prin care ai trecut în cadrul acelui nivel. Astfel, dacă te-ai rătăcit prin catcombe, dai un click pe indicator, selectezi una din aceste locații mai importante și personajele tale se vor îndrepta în pas alergător spre poziția indicată.

Nu puteam să închei această prelegere fără să amintesc un pic și de quest-uri. Pe lângă cel principal, găsirea cristalelor stăpânite de mai sus menționații boss-i, locuitorii orașului îți vor da, pe rând, câte un quest minor, care va avea ca răsplată ceva gălbenași. Din păcate, am găsit aceste quest-uri mult prea simple: te plimbi aiurea prin catacombe, deschizi o ladă sau spargi un butoi și ai găsit obiectul questului. Ar fi fost poate mai interesant dacă producătorii ar fi complicat un pic lucrurile.

Deși nu este o capodoperă și nu este nici măcar original, *Darkstone* merită jucat, cel puțin până la apariția lui Diablo 2. Concluzia finală: drăguț, jucabil, dar prea simplu pentru a avea vreo șansă să reziste mai mult de o lună, două.

Claude





DATE TEHNICE

Gen:
Action/RPG
Producător:
Deplhine Software
Distribuitor:
Gathering of Developers
Sistem recomandat:
Pentium 166, 32MRam, mmx, Direct3D,

NOTA LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	17/20
Storyline:	3/05
Impresie:	6/10

81

NBA Inside Drive 2000

„I love this game"... Aceasta este fraza care apare în orice spot publicitar al NBA-ului

Ultimele secunde ale finalei... este conștient că singura șansă de a întoarce rezultatul este o aruncare disperată de 3 puncte. Într-un final, se hotărăște... mingea zboară... toate privirile urmăresc încordate traiectoria... o liniște mormântală se așterne...

Vreți să aflați ce s-a întâmplat până la urmă? Jucați *NBA Inside Drive 2000* de la **Microsoft**. Cred că nu mai trebuie să amintesc cine deține la ora actuală, incontestabil, cununa de lauri la capitolul jocuri sportive. Dacă totuși mai există printre voi și persoane care nu sunt la curent cu acest lucru, fie sunt cu totul noi în acest domeniu, fie în ultimii ani au trăit într-o peșteră. Pentru aceștia țin totuși să menționez că EA Sports este firma despre care discutam. NBA Live '99, FIFA '99, NHL '99 sunt ultimele creații ale acestei firme, produse care, până de curând, nu aveau nici un concurent serios (cele care vor avea 2000 în coadă vor fi lansate și ele foarte curând). Singura firmă care a încercat, fără succes, să amenințe acest monopol a fost Actua Sports. Iată însă că două nume celebre deja în industria jocurilor s-au supărat rău de tot pe EA Sports și au decis că e momentul să le scuture tronul pe care s-au instalat. E vorba de Fox Interactive, al cărui NBA Basketball 2000 îl vom vedea cât de curând, și despre **Microsoft,** al cărui *NBA Inside Drive 2000* vi-l voi prezenta în continuare.

It's show time!

Primul lucru care m-a izbit, atunci când am început primul meci, a fost diferența enormă a stilului de joc dintre cele două rivale, *Inside Drive 2000* și NBA Live 99. Dacă în NBA Live poți câștiga un meci doar cu două taste, pasa și aruncarea, nu poți spune același lucru și despre *Inside Drive* unde, dacă te limitezi doar la aceste mișcări, ești victimă curată. În NBA Live viteza de joc era mai mare iar dunk-urile erau mai spectaculoase, în schimb *Inside Drive* ne oferă un realism mult mai mare al jocului și o naturalețe a mișcărilor rar întâlnită.

Înainte de a mă apuca să vă împărtășesc impresiile cu care am rămas din experiența mea cu *Inside Drive* vreau să amintesc câteva realizări tehnice ale celor de la **Microsoft**, care au un impact extraordinar asupra retinei și timpanelor noastre. Grafica este o realizare de excepție, nici nu mai are rost să vorbesc despre ea, vă veți convinge și singuri, reflecțiile jucătorilor pe parchetul sălilor de joc fiind sarea și piperul jocului. Voi vorbi în schimb ceva mai mult despre capitolul sunete și în special de public și de comentatori. De ce despre ei? Fiindcă au cel mai puternic impact asupra feelingului acestui joc, feeling pe care nu l-am mai întâlnit la un joc de foarte mult timp. Spectatorii sunt foarte activi,











participă zgomotos la orice fază cu scandări, explozii de bucurie sau dezaprobare. Să vezi ce plăcere o să fie când joci în deplasare și ești la linia de aruncări libere iar spectatorii încep să fluiere.

La fel de vivaci sunt și cei doi comentatori, **când o mere netu' o să le scriu și numele**, cei care comentează și meciurile de acasă ale echipei Seattle Supersonics. Au la îndemână o mulțime de fraze, suficiente pentru a nu le repeta de mai mult de două ori în cadrul aceluiași meci, te poți chiar trezi cu ei cântând. Dar șocul cel mai mare l-am avut în cadrul unei faze de contraatac. După ce Tim Hardaway ratează o aruncare de trei puncte, unul dintre comentatori se arată foarte dezamăgit de prestația acestuia și începe să amintească și câteva lucruri din palmaresul jucătorului. Între timp, jucătorii mei au recuperat mingea, din două pase, aceasta ajunge la Shaq O'Neill și DUNK. În acest moment celălalt comentator intervine cu fraza: „I'm sorry to intrrerupt you, but..." și remarcă apoi frumusețea acțiunii purtate de echipa mea. După care, primul comentator termină ideea pe care o începuse privitoare la Tim Hardaway. Sincer nu mă așteptam să dau de așa ceva vreodată într-un joc de calculator.

Defence! Defence!

Dacă ați mai urmărit meciuri din NBA, ați remarcat poate că aceasta este una dintre cele mai populare scandări ale publicului, ceea reprezintă cel mai bine noua ideologie a baschetului american. Nu câștigă echipa care atacă mai bine, ci ceea care se apără mai bine. **Microsoft** a reușit să reprezinte acest lucru în *Inside Drive 2000*. AI-ul este suficient de inteligent, chiar și pe cel mai slab nivel, pentru a găsi omul liber. Iar jucătorii, adevărați componenți ai unei echipe din NBA, nu vor mai rata din situații clare. În consecință trebuie să joci într-o asemenea manieră încât echipa adversă să nu ajungă în situația de a arunca la coș, decât, eventual, în disperare de cauză, pe ultimele secunde ale atacului. Altfel, în proporție de 90%, va înscrie. De aceea agre-sivitatea cu care te aperi și tasta de „steal", au devenit extrem de importante. Cu ajutorul lor poți câștiga un meci. Până acum v-am povestit numai lucruri uimitoare despre acest joc de baschet. Din păcate pentru el, are și mici



elemente care sunt deosebit de stresante, mai ales pentru cineva care este la curent cu toate regulile de joc ale baschetului. În primul rând, aș remarca „goaltendingul" care se fluieră un pic cam aiurea, la capace sau recuperări clare. De asemeni în cazul faulturilor în atac, dacă acestea se petrec în timp ce arunci și înscrii în mod normal, coșul e valid, dar ți se contabilizează un fault. În *Inside Drive* coșul ți se va anula. Dar poate elementul cel mai negativ și care, din păcate, răpește de multe ori din dinamismul acțiunii și viteza de desfășurare a atacurilor este planul jucătorului care este mult prea mare. Pentru a acționa și a-ți depăși adversarul direct, trebuie să faci un ocol imens, timp în care echipa adversă are suficient timp să se repoziționeze și să-ți înece atacul. La fel, să pătrunzi printre doi adversari este, aproape imposibil din aceleași considerente. Tot aici menționez și multiplayer-ul care nu se poate realiza decât pe un singur calculator cu doi jucători, unul utilizând tastatura, iar celălalt șoricelul.



Odată ce te-ai obișnuit cu aceste mici scăpări, o să vezi că acest produs al **Microsoft-ului** îți va plăcea la nebunie. Pe mine personal, un mare admirator al acestui sport, m-a impresionat într-un mod foarte plăcut și cred că va fi greu pentru NBA Live 2000 să-l depășească.

Claude



DATE TEHNICE

Gen:
Sport
Producător:
Microsoft
Distribuitor:
Microsoft Tel: 01/2229016
Sistem recomandat:
Pentium 166, 32MRam, mmx, Direct 3D, 3DFx, joystick

NOTA LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	22/30
Feeling:	19/20
Storyline:	5/05
Impresie:	7/10

84






Command & Conquer: Tiberian Sun



A reuşit oare Westwood **să treacă peste eşecul Dune 2000?**

Dune 2 a însemnat, pentru industria jocurilor, o revoluție, a lansat un nou gen de jocuri care a și prins foarte bine la public: RTS-urile. **Westwood** nu s-a oprit aici și a atacat în continuare această piață, încă virgină. Astfel, a apărut primul Command & Conquer, care a fost un adevărat hit, reușind să atragă atenția gamerilor de la Warcraft. Au urmat, în ritmul obișnuit, Red Alert și Aftermath, care au mai adus câteva ceva nou dar, în general, destul de puțin pentru a mulțumi fanii și pretențiile celor de la **Westwood**. Au trecut aproape patru ani de când, în studiourile **Westwood**, pe atunci aparținând de Virgin Interactive, s-a început lucrul la ceea ce foarte multă lume a numit Command & Conquer 2. Dar, după cum au declarat producătorii, trebuie să așteptăm o evoluție nu o revoluție și, prudenți, s-au ferit să-l numească astfel, preferând în schimb *Command & Conquer: Tiberian Sun*. Acest proiect trebuia să fie gata cu foarte mult timp în urmă. După ce l-a amânat la un moment dat și Virgin, a survenit acea mutare care a șocat o lume întreagă. **Westwood** a fost cumpărat de **Electronic Arts**. Aceștia din urmă au anunțat că noul *Command & Conquer: Tiberian Sun* nu se ridică la standardele impuse de politica **EA** și, în consecință, ne-am trezit cu încă o serie de amânări. Stoici, am rămas pe baricade, așteptând și sperând că acea zi a lansării va sosi odată. Toată această încordare și tensiune pe care am trăit-o a fost







alimentată din plin și de o campanie publicitară, extrem de puternică, și nu mulți au fost aceia care s-au întrebat dacă nu cumva ni se pregătește o surpriză neplăcută, asemeni Dune 2000. Este sau nu *Command & Conquer: Tiberian Sun* un flaps, un mare fâs? Vom vedea în continuare...

Tiberium Age

Nu are rost să vă amețesc cu povestea care, și așa, vă este arhicunoscută. GDI luptă să mențină pacea, în timp ce NOD continuă destabilizarea, într-o încercare disperată de a prelua puterea. Pe lângă aceștia, a mai apărut o facțiune, Brotherhood of NOD, despre care nu se prea știe nimic, decât că s-au rupt din NOD. Dacă vă plac po-



veștile și vreți neapărat să o aflați și pe aceasta, urmăriți filmele din joc, care vă vor lumina în privința intrigii și a noilor motive de conflict.

Primul element pe care l-am observat a fost grafica. Da dom'le, dacă e să raportăm jocul la ceea ce dă din punct de vedere grafic, atunci au meritat cei patru ani de așteptare. Terenul arată extraordinar de bine, cu niște detalii incredibile. Tehnologia Voxel folosită, se pare, că i-a ajutat enorm de mult și nu numai la design. Datorită ei, efectele speciale, gen meteror shower sau ion storm, devin o adevărată încântare pentru retină. Exploziile au devenit o adevărată operă de artă, cu roți și bucăți de metal contorsionate, zburând în cele patru zări. Poate este doar impresia mea, dar infanteria este într-un contrast enorm, din punct de vedere calitativ, cu restul graficii. Parcă nu a evoluat nimic, parcă și soldații din primul Command & Conquer arătau mai bine. După grafică, următorul element care ne va atrage atenția sunt sunetele care, și ele, se ridică la nivelul graficii, mai puțin poate muzica. Dar, oricum, o să auzi destule urlete, comenzi, explozii, motoare, focuri de armă, fapt care va mai atenua din lipsa unei părți muzicale ieșite din comun.

Dezamăgirea cea mare vine, din păcate, din partea AI-ului (Artificial Intelligence). Primele trei misiuni le-am terminat în mai puțin de zece minute. Într-un asemenea ritm și jucând non-stop, nu cred că mi-ar lua mai mult de 48 de ore să termin *Command & Conquer: Tiberian Sun* cu ambele tabere (stai să ajungi la misiunea în care trebuie să-l aperi pe KODIAK!). Iar reply value este foarte apropiat de zero. Parcă a devenit mult prea ușor, adversarul nu prea se mai deranjează să te atace. Adevărul e că, după aceste trei misiuni, dacă a ajuns să vină în bază la tine, poți să reîncarci misiunea; slabe speranțe de a mai rezista. Ceea ce mă duce cu gândul la altceva. Nu cumva AI-ul trișează? Prea știa de fiecare dată exact cu ce trupe să vină și unde să atace, pentru a nu-mi da nici o șansă de supraviețuire. Mai există un element care mi-a întărit această idee, și anume pathfindingul. Mai întâi, vreau să remarc faptul că are unul dintre cele mai evoluate pathfinding-uri, trupele tale vor







ajunge cu siguranță acolo unde le-ai trimis, dacă există o cale sau dacă nu cad în vreo ambuscadă. Și, să revenim la ideea cu trișatul. Am trimis la un moment dat câțiva infanteriști pentru a descoperi câteva petice negre de pe hartă. Spre surprinderea mea, deși le indicasem să o ia înspre nord, ei au apucat-o spre un NE. Doar când au ajuns la destinație, mi-am dat seama de ce. Pe drumul pe care îi trimisesem, exista un obstacol de netrecut, obstacol de a cărui existență



soldații știau deja, deși, în acea porțiune, harta era încă neagră (acoperită de Fog of War). Un lucru negativ al pathfinding-ului este că trupele tale, dacă vor trebui să cotească pe după mai multe colțuri, se vor aranja în șir indian, iar dacă ai făcut greșeala să le dai destinația finală în baza inamică, atunci trupele tale merg la moarte sigură.

A fi sau a nu fi jucat?

Asta este întrebarea cea mai arzătoare. Iar pentru noi românii mai intervine: Merită sau nu să dăm banii pentru el?

Cele două campanii single sunt destul de bine structurate, chiar dacă, așa cum am amintit mai devreme, par să fie extrem de ușoare. Mai încolo, prin ultimele misiuni, se va trezi și AI-ul la viață și o să merite jucat. În schimb, „skirmish"-ul și multiplayer-ul sunt foarte slab realizate și plictisitoare. Am încercat un skirmish, am jucat aproape o oră, timp în care AI-ul nu m-a atacat niciodată, singurele semne că el există fiind niște rachete sporadice care-mi ținteau baza (Sporadice, dar tare date naibii!). Penibilul vine însă din altă situație. Am construit undeva, la marginea bazei, un zid și două cannon-uri. AI-ul țintea cu încăpățânare acea porțiune, deși baza adevărată era un picuț mai departe.

Într-una din zile i-am atras pe K'shu și pe Sergio la o mică partidă de multiplayer. Jocul s-a comportat perfect, nu se blochează, nu are lag, deși la un moment dat numărul de soldăței pe metru pătrat era





enorm. S-a încercat ceva asemănător Starcraftului, adică fiecare parte să aibă unități proprii și abilități diferite. Astfel, un Titan distruge cu ușurință un vehicul, dar este complet inutilizabil împotriva infanteriei, care, la rândul, ei este măcelărită cu un bombardament bine plasat, iar SAM-urile distrug aviația, etc. Din păcate, ceea ce au sperat să realizeze producătorii, nu prea s-a reușit. După vreo două ore și ceva de joc, nici măcar nu exista speranța ca vreunul dintre noi să fie eliminat, toate pierderile suferite în urma unui atac fiind refăcute în mai puțin de cinci minute. Iar trupele atacatoare par să se miște cu o încetineală exasperantă, mai ales atunci când se află sub focul structurilor defensive.

Într-un cuvânt, *Command & Conquer: Tiberian Sun* ne aduce o grafică de excepție, două campanii noi și interesante, reînvie un vis frumos. Dar, din păcate, clachează lamentabil la capitolul multiplayer și rejucabilitate. Este bun, poate fi jucat, dar nu cred că se ridică la nivelul așteptărilor noastre și nu cred că a meritat nici cei patru ani de așteptări. *Tiberian Sun* ar fi avut mai multe șanse dacă apărea înaintea Starcraftului. Dacă nu ați mai jucat nici un Command & Conquer până acum, vă recomand să îl încercați, fanii mai vechi al seriei îl vor juca și ei, tocmai pentru că le-a plăcut cândva, cu mulți ani în urmă (așteptăm add-on-ul cu AI-ul, poate o să devină mai interesant de jucat!).

C(laude) & K(shu) – 7 S(ergiu)



DATE TEHNICE

Gen: RTS
Producător: Westwood
Distribuitor: Best Computers
Tel:01/3147698; Fax:01/3147699
Sistem recomandat: Pentium 233, 64 MRam, WIN 95, Direct 3D, MMX

NOTA LEVEL 78

Grafică:	19/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	19/30
Feeling:	15/20
Storyline:	4/05
Impresie:	7/10

Blizzard Entertainment

Viscolul de pe monitoarele noastre

STARCRAFT
EXPANSION SET
BROOD WAR

Istoria acestui micuț, dar popular producător de jocuri începe, în 1990. Atunci, doi temerari, pe numele lor Allen Adham și Michael Morhaime, au deschis în Irvine (California) o mică firmă intitulată **Silicon & Synapse**. Până aproape de 1994 au fost doar un mic satelit gravitând în jurul marilor producători, mai punând din când în când umărul la câte un proiect al acestora. În acea perioadă au lucrat la *Rock and Roll Racing, The Lost Vikings, Blackthorne* și *The Death and Return of Superman*.

În 1994 au loc schimbări radicale în cadrul companiei, printre acestea și schimbarea numelui în **Blizzard Entertainment** (viscol). În același timp apare pe piață primul lor produs, *Warcraft: Orcs and Humans*. Acest joc a fost într-adevăr un viscol, spulberând toate topurile și urcând pe primele locuri încă din primele zile de după lansare. Pentru istoria jocului, putem spune liniștiți că *Warcraft* a deschis era dominației RTS-urilor.



Partea a doua a aventurii Warcraft a venit inevitabil. *Warcraft II: Tides of Darkness și Warcraft II: Beyond the Dark Portal* au înregistrat același succes ca și străbunul lor și au adus în lumea RTS-urilor multiplayer-ul, fapt căruia i se datorează în cea mai mare parte aprecierile pozitive ale întregii comunități de gameri.



Blizzard pare să fie un adevărat deschizător de drumuri, un pionier al erei cibernetice. După *Warcraft,* părintele RTS-ului, tot ei au fost cei care au lansat un nou gen de jocuri, un mixaj interesant de RPG și action. V-ați dat seama, este vorba de *Diablo*, a cărui continuare, *Diablo 2,* este aproape terminată.



Și, ca să mergem mai departe, în ordine cronologică, sosește în anul 1998 și un nou blockbuster pentru **Blizzard**, *Starcraft*. Bătrânul *Warcraft* ia drumul stelelor, primește o față mai metalică, rasele aflate în conflict se înmulțesc și, din nou, jocul strălucește, în cea mai mare parte, datorită multiplayer-ului. Producătorii au sesizat acest lucru și imediat au început să găzduiască *Starcraft*-ul pe propriul server, Battle.NET, alături de *Diablo*. La un an de la apariție, *Starcraft* se joacă încă cu o îndârjire de neînchipuit pe Battle.NET.



Chiar și la noi în țară se văd deja câteva tentative de realizare a unui server de *Starcraft*. S-ar putea ca la perenitatea acestui joc să fi avut o contribuție substanțială și excelentul add-on, apărut o jumătate de an mai târziu și cunoscut sub numele de *Starcraft: Brood War*.

Blizzard Entertainment are propriul departament de cercetare, lucru pe care numai marile companii, gen Lucas Arts sau Electronic Arts, și-l pot permite. De aceea nici nu trebuie să ne mire că de fiecare dată au reușit să apară pe piață cu produse noi, originale și extrem de captivante. La această dată se lucrează la finisarea lui *Diablo 2*, se mai produce un Warcraft pentru Battle.NET și se aud ceva zvonuri legate de un eventual Warcraft III. Pe când însă un nou pionier? Piața jocurilor a cam început să ducă lipsă de idei, iar **Blizzard** a arătat că are potențialul și resursele să ne bulverseze computerele și viețile.

Blizzard a început să se simtă bine în compania succesului și, pentru a-l păstra cât mai aproape, au făcut și câteva investiții majore. Astfel, în 1996, au cumpărat un nou studiou de producție, localizat în Redwood City (California), și pe care l-au botezat **Blizzard North**. De curând, unul dintre cei mai mari distribuitori de jocuri din lume, **Havas Interactive,** sesizând drumul bun pe care a luat-o **Blizzard**, i-a luat sub aripa lui protectoare. În acest mod, tânăra companie și-a asigurat o piață de desfacere impresionantă; ce mai, întreaga planetă li se află la o aruncătură de băț! Să sperăm doar că nu s-au îmbătat cu aburii succesului și vor continua să ne înveselească cu jocuri din ce în ce mai bune și cât mai originale.

Claude





Starcraft: Brood War

Cele trei rase intră din nou în conflict, de această dată cu armele secrete pregătite, şi vor lupta pentru supremaţia în Univers.

Eram obişnuit ca urmarea unui joc să fie mai slabă decât prima lui parte. Iată că Blizzard Entertainment mi-a mai dat încă o dată cu „tifla" peste nas şi a creat ceva „nemaivăzut şi mai nemaiîntâlnit". Voi dedica acest articol descrierii modului multiplayer, deoarece Brood War este un joc extraordinar de bine gândit pentru acest mod. Este drept însă că nici modul single player nu este „de aruncat".

S-au scris, în revistele de specialitate (pentru că şi jocurile sunt o specialitate), foarte multe articole despre Starcraft sau Brood, s-au mai scris o mulţime de ghiduri de strategie, reportaje de la concursurile de Starcraft, care, sincer să vă spun, uneori au nişte premii destul de mari. Eu o să încerc în acest articol să vă descriu un pic partea de multiplayer, care, atât la SC dar mai ales la Brood War, este cea mai captivantă. Atenţie: „Prea mult Brood poate duce la dependenţă. Acest produs nu este recomandat celor cărora le tremură mâinile şi cardiacilor! – Hot.Guv. 38/1999"

Starcraft – un mod de viaţă

Starcraft – Brood War nu este un joc de sine stătător, ci este un expansion pack care ne oferă alte trei campanii, câte una pentru fiecare rasă, de această dată prima campanie având-u-i ca protagonişti pe Protoss, după care Terran şi la urmă Zerg. Fiind deja obişnuit cu povestea şi personajele din Starcraft, aş putea spune că storyline-ul din aceste campanii nu mai este atât de original, dar totul este compensat de atmosfera în care eşti introdus, de noile unităţi şi upgrade-uri, care, cel puţin pe mine, nu m-au dezamăgit de loc. „Brood War este probabil unul din cele mai tari expansion-pack-uri apărute vreodată", ca să-l citez pe un coleg de-al meu care mai spune: „ ...mie nu mi-au plăcut niciodată RTS-urile, dar cu Brood e altă treabă..."

În Brood War, opţiunea de multiplayer suportă doar până la 8 jucători, dar nu vă speriaţi, acest număr maxim este mai mult decât suficient.

Vorbeam mai devreme de unităţi noi introduse în Brood. Toate aceste unităţi au abilităţi speciale, care (odată cercetate) folosite la momentul cheie al bătăliei cu adversarul, te pot propulsa spre victorie cu o viteză fantastică. De exemplu, imaginaţi-vă că în Brood, Goliaţii trag cu rachetele mai departe, un Dark Archon (obţinut prin combinarea a doi Dark Templari) poate să-ţi fure (cu ajutorul abilităţii Mind Control) Arbiter-ul pe care te bazai atât de mult ca să-i „îngheţi" unităţile adversarului, Devourerii pot să tragă cu spori de acid care micşorează cadenţa de tragere a unităţilor aeriene etc.

La Protos au mai apărut, în afară de Dark Archon (despre care am vorbit mai devreme): Corsair şi Arbiter, două unităţi extrem de folositoare, prima împotriva





turelelor inamice (Disruption Web), iar cea de a doua împotriva grupurilor inamice (Stasis Field, Recall). La Terani au apărut două unități noi Medicii și Valkyrie, iar Goliații au primit un upgrade foarte important (la rachetele sol-aer). Zergii, se pare, au primit cele mai multe unități noi: Defiler și Lurker (atacă doar când este îngropat), iar prin transformarea unui Mutalisk se pot obține Devorurer (aer-aer) și Guardian (aer-sol).





MULTIPLAYER

Discuțiile aprinse care se poartă la noi în redacție, după un „meci" de Brood în multiplayer, la care au luat parte 6 sau 8 colegi de-ai mei, par că nu se mai sting, lucru care mă face să afirm: „N-ai jucat Brood până acum, ai pierdut 5 (cinci) ani din viață!". De ce spun acest lucru? Păi, haideți să vă demonstrez, că doar de aceea suntem la rubrica Review Special, unde intră doar jocurile care fac parte din categoria „oldies but goldies".

Datorită numărului mare de unități de care beneficiezi, împreună cu abilitățile lor speciale, la un meci în multiplayer, în principiu, se pot aborda două strategii: rush și build-up. Dar, mintea umană fiind atât de diferită de AI-ul unui joc, adversarul tău va adopta, în majoritatea cazurilor, o tactică la care, de cele mai multe ori, nici că nu te aștepți. Rush înseamnă să construiești cât mai multe unități, cât mai ieftine, pe care să le trimiți în baza adversarului cât mai devreme, cu scopul de a-i distruge capacitatea de producție, sau, de ce nu, toată baza! Build-Up este tactica de acumulare a cât mai multor unități, de tipuri diferite, care, combinate, să formeze o forță „mortală" cu ajutorul căreia să poți să elimini un jucător, mai mulți sau, de ce nu, chiar pe toți!

Termenul cel mai întâlnit pe buzele jucătorilor „înrăiți" (a se citi - maniaci) de SC este „selecții", care, de fapt, este un grup format din 12 unități identice (ex: 12 Scouts), cu ajutorul cărora poți face dezastru într-o bază secundară (bază unde se află numai clădiri pentru culegerea resurselor și foarte puțină apărare). Un exemplu foarte relevant de discuție (după terminarea unui „multi" de 6) ar suna cam așa: „... o selecție de scuți (Scouts) bate cu ușurință două selecții de muta (Mutalisks), dar la a treia, nu prea mai reușește să facă față!". Celălalt (proprietarul scuților) va replica: „... da, dar, dacă aș veni și cu un Arbiter, atunci chiar că ai încurcat-o!". Atunci, colegul de alianță, din joc (care era cu teranii), al celui care era cu zergii, spune: „ ... dacă veneam eu cu un Science Vessel și-ți dădeam jos scuturile de la toate selecțiile tale, atunci ce mai făceai?". Și colegul celălalt spune „...blah, balh, blah!", și tot așa o țin băieții, până când se aude: „Hai să mai facem unu', așa ca să vă arătăm că noi trebuia să câștigăm, de fapt!". Și mai începe un joc, și altul, și altul...

Ecourile răcnetelor învingătorilor și gemetele învinșilor se sting încet, încet și, deodată, se aude în redacție: „Cine mai face unu'?" Deci ...

K'shu







DATE TEHNICE

Gen: RTS
Producător: Blizzard
Distribuitor: Havas Interactive
Sistem recomandat: Pentium 133, 32 MbRam

NOTA LEVEL

Grafică:	19/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	29/30
Feeling:	20/20
Storyline:	4 /05
Impresie:	10/10

95

Starcraft

Primul joc RTS care a făcut, în modul multiplayer, ravagii în inimile gamerilor din toată lumea



După seria Warcraft, cei de la Blizzard s-au gândit să ne introducă într-o altă lume, o lume hi-tech, într-un viitor îndepărtat al omenirii, dar extrem de credibil (chiar posibil), în care, de această dată, trei rase luptă prin orice mijloace pentru a supraviețui.



Oameni, Zergi şi Protoşi, o combinație de milioane

Blizzard, simțind nevoia gamerului de a juca și cu altceva în afară de rasele obișnuite la acel moment (Orci sau Humani), a pornit într-o nouă aventură. Ceea ce ne-a propus în SC au fost trei rase total diferite față de tot ceea ce știam noi, fiecare cu avantajele și dezavantajele sale. Humans sunt un fel de „veri" îndepărtați ai omenirii, care, în timp, și-au dezvoltat capacitatea de a se reloca pe alte planete în căutarea mineralelor necesare pentru a supraviețui (capacitatea de „flying" a construcțiilor majore). Totodată, ei doresc să fie stăpânii universului, dorință care va fi zădărnicită chiar de către greșelile făcute de ei în trecut. Zerg sunt o rasă biologică, apărută în urma unor experimente ultrasecrete ale rasei Humans, cu scopul de a crea arma perfectă, sunt extrem de versatili, având o capacitate unică de a infesta organismele vii, și pot fi produși în numere mari (zerlingii sunt cea mai ieftină unitate, având în vedere că pot fi produși câte doi deodată), astfel că distrugerea unui individ nu înseamnă o pierdere foarte mare pentru colonie. Pe de altă parte, Protoss sunt o rasă foarte veche, care au decăzut și sunt pe cale de dispariție. Ei și-au dezvoltat capacități psionice foarte puternice (Psionic Storm – High Templar), cu ajutorul cărora pot manipula unitățile adverse (Mind Control – Dark Archon), uneori, combinarea a două unități identice, ducând la apariția unei ființe superioare (Archon). Unitățile Protoss sunt de departe cele mai rezistente, având atât scuturi cât și armuri extrem de durabile, dar se produc greu și costă foarte mult.

Povestea este una dintre cel mai interesante, are de toate, luptă pentru supraviețuire, trădare etc. Între anumite misiuni, cei de la Blizzard au introdus niște „filmulețe" bonus, realizate cu multă grijă. Peisajul este extraordinar, creat cu multă migală de producători, a fost primul lucru pe care l-am remarcat în Starcraft. Grija pe care au acordat-o cei de la Blizzard pentru a crea niște peisaje



care să dea „feeling”-ul că te afli pe o planetă aridă sau înghețată (oricum, ceva care îți este cu totul străin), este de admirat, și, după umila mea părere, este un alt aspect căruia SC îi datorează longevitatea sa extremă în topurile și inimile „game-freaks”.

Personajele unice care apar în misiuni sunt un alt aspect inedit introdus de Blizzard: Jim Raynor, un încercat luptător și simpatizant al cauzei tale, generalul Edmund Duke, care se va alătura cauzei rebelilor, împreună cu formidabilul său crucișător Norad II, Sarah Kerrigan, un ghost cu puteri psionice, care în Brood War va deveni regina Zergilor, Overmind și Cerebrates de la Zergi, Zeratul, un Dark Templar renegat de Protoss , Tassadar, unul din liderii Protoss și mulți alții.

Misiunile sunt de toate felurile, de la exterminarea tuturor forțelor inamice, până la misiuni de supraviețuire (Last stand at the Alamo, în care trebuie să reziști timp de 30 de minute fără să fi „scos” din joc), sau misiuni de recuperare a unor discuri de date (care, prezumtiv, conțin date despre proiecte de arme secrete ale pământenilor). Toate aceste misiuni cresc în dificultate, pe măsură ce scenariile se dezvoltă, ai tot mai mulți aliați la cauza ta, care diferă în fiecare campanie.





Lucruri inedite

Și, pentru că toate aceste lucruri menționate de mine până acum în articol nu erau de ajuns, băieții de la Blizzard au introdus și un „map editor” (editor de hărți), cu ajutorul căruia poți să-ți creezi singur hărți pe care să te bați cu prietenii într-un meci de multiplayer, sau pe care să le trimiți la concurs. Da, să știți că pe Internet există site-uri care organizează concursuri pentru cea mai reușită hartă de SC!

Blizzard Entertainment, dându-și seama că au creat un adevărat hit, au înființat o rețea de servere on-line, numită Battle.NET, pentru RTS-uri (Real Time Strategy): StarCraft și RPG-uri (Diablo - produs tot de Blizzard). Un alt server on-line, apărut mai nou, este cel pentru Asheron's Call, produs de Microsoft. Cred că primul server on-line a fost pentru FPS-ul (First Person Shooter) Quake produs ID Software. Pe aceste servere, Ion din România putea să-i demonstreze lui John din America calitățile lui de mare gamer, chiar dacă John avea 4 sau 5 stele pe umărul lui de gamer încercat, aici vorbind, bineînțeles, de stelele de pe Battle.NET, care reflectă rangul unui jucător on-line înrăit. Acest lucru este posibil doar cu o condiție (foarte mică), și aceea fiind: să fie jocul pe CD și original!

K'shu

DATE TEHNICE

Gen:
RTS
Producător:
Blizzard
Distribuitor:
Havas Interactive
Sistem recomandat:
Pentium 133, 32 MbRam

NOTA LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	28/30
Feeling:	18/20
Storyline:	4 /05
Impresie:	10/10

90

Warcraft: Orcs and Humans

Unul din strămoşii cei mai de seamă ai RTS-ului



Nici nu-mi vine să cred că a trecut atâta timp de când nu am mai scris un Review Special. Eu, care sunt în general un nostalgic și de multe ori prefer un joc mai vechi dar bun în schimbul cine știe cărui flaps cu tehnologia avansată a zilelor noastre. Dar, a venit vremea să dăm curs majorității și să așternem în paginile revistei, cele mai bune jocuri ale **Blizzard**-ului. Cu ocazia asta, mi-am băgat și eu nasul pe aici și o să vă prezint două dintre preferatele mele în materie de RTS, dacă nu chiar singurele: *Warcraft* și Warcraft II.

De ce le-am ales pe acestea? Fiindcă, după Dune 2, au fost singurele jocuri ale genului care au reușit să mă capteze în totalitate și pe care le-am jucat nu zile sau luni, ci ani la rând. Și, hai să-i dăm drumul cu începutul, normal nu?

Ugh!...Ugh!

Cică Azeroth-ul era un tărâm liniștit, în care țăranii mergeau dis-de-dimineață pe câmp, flăcăii făceau ochi dulci domnișoarelor, iar cavalerii își povesteau cu multă înfocare aventurile între o stacană cu vin și o hangiță oacheșă. Cineva, undeva, nu prea avea la inimă acest stil de viață și deodată... poc! L-a trăznit ideea. Ce-ar fi să transforme în realitate, minciunițele cu care vajnicii războinici umani se tot lăudau. Fără nici un avertisment, hoardele de orci s-au năpustit asupra satelor adormite incendiind, prădând și semănând panica. Până să se



dumirească oamenii ce se întâmplă, războiul deja răvășea întreg regatul. Într-un final disperat, cavalerii și-au dat seama că nu e rost de glumă, s-au unit sub comanda unui lider înțelept și curajos (a se citi Măria Sa Gamerul) și au început cruciada de recuperare a teritoriilor pierdute și de exterminare a amenințării orcilor, odată pentru totdeauna.



Iron & Blood

Warcraft este deja unul dintre acele jocuri despre care se va vorbi și peste o sută de ani. Alături de, la fel de celebrul Dune 2, este pionierul RTS-ului. Iar acest lucru nu poate să-l conteste nimeni. Nu vreau acum să încep să povestesc ce trebuie să faci în Warcraft sau cum se joacă, fiindcă nu cred să existe cineva care să nu-l fi văzut măcar odată la un prieten sau chiar la un I-café. Vreau doar să scot în evidență impactul pe care l-a avut acest joc asupra noastră, în special, și asupra dezvoltării ulterioare a acestei imense industrii a jocurilor de calculator. Invariabil, fie că ne dăm sau nu seama, atunci când apreciem un RTS, îl raportăm la *Warcraft* sau Dune 2. Dacă stați un pic și studiați mai atent RTS-urile moderne, veți constata cu stupoare cât de nesemnificative sunt diferențele între ele și bătrânul *Warcraft*. Aproape orice element întâlnit în strategiile zilelor noastre își are originile în *Warcraft*. El a introdus multiplayer-ul și tot el a adus în cadrul campaniilor, misiuni cu resurse limitate. Vă mai aduceți aminte acele misiuni când, cu o mână de soldați, trebuia să explorezi un dungeon și să ucizi sau să



salvezi pe cineva, sau pe cele în care mai întâi trebuia să eliberezi țăranii pentru a avea acces la resurse. Rând pe rând, celelalte companii au preluat toate inovațiile și principiile de joc ale *Warcraft*-ului, le-au adaptat, le-au poleit pe ici pe colo și au scos pe piață un nou joc. Adevăratul RTS însă se pierde, încetul cu încetul, în negura timpului. Praful uitării începe să se aștearnă peste el. *Warcraft* mai trăiește doar în amintirile noastre, ale unor puștani care de-abea începusem să descoperim acest univers magic al jocurilor pe calculator.

Claude

DATE TEHNICE

Gen: RTS
Producător: Blizzard
Distribuitor: Havas Interactive
Sistem recomandat: 486, 4 MBRam, MS-DOS, WIN 3.1

NOTA LEVEL 91

Grafică:	18/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	27/30
Feeling:	19/20
Storyline:	5 /05
Impresie:	9/10



Warcraft 2: Tides of Darkness

O continuare de excepție a unei povești frumoase

V-am promis, nu cu mult timp în urmă, că tot eu o să încerc să vă reamintesc și de *Warcraft II* și iată că mă țin de cuvânt, ca de obicei. O să încerc să acopăr cu brio acest subiect atât de interesant, cu atât mai mult cu cât voi aminti și de *Warcraft II: Beyond the Dark Portal*.

Observ, cu disperare, că ideile noi, cu adevărat inovatoare, sunt din ce în ce mai rare, în special la marii producători de jocuri. Singurii care mai îndrăznesc să apară cu câte o idee trăznită sunt acele firme mici, care acum pornesc la drum și care sunt conștiente că acesta este unicul mod de a se face cunoscuți. Nu mă credeți? Uitați-vă numai un pic la orice joc doriți și apoi la cel cu numărul 2 sau 3 al seriei... Aduc ele ceva nou față de stră-bunul lor? Prea puține modificări și, și acelea nesemnificative, o grafică mai bună, mai multe filmulețe, mai multe unități sau mai multe campanii, misiuni. Pur și simplu duc lipsa acelor vremuri când apărea câte un joc superb și apoi stăteam încordați și nerăbdători să vină partea a doua, a treia, care erau și mai bune. Este și cazul celor două jocuri Warcraft apărute până acum, plus mission pack-ul *Beyond the Dark Portal*. Și să îndrăznească numai cineva să nu fie de acord cu mine.

Call of Azeroth

Odată ce Warcraft a avut un succes atât de imens, era și normal ca **Blizzard** să se gândească la o continuare. Au făcut-o și, spre lauda lor, au realizat ceva de excepție. Noutățile aduse nu au constat doar în trecerea la SVGA, o adevărată revoluție tehnologică la acea vreme, ci în foarte multe elemente ce țineau de gameplay. Pentru prima dată au apărut bătăliile în care participau armate combinate: aer, sol, apă. Dar, elementul care a schimbat radical strategia de luptă și care nu mai lipsește din nici un RTS modern, a fost cel pe care acum toată lumea îl cunoaște sub numele de „fog of war". Pentru cei care nu știu „fog of war" este acea ceață care se așterne asupra teritoriilor descoperite, dar care nu se află în raza de vedere a vreuneia din unitățile tale. Astfel, a început o nouă eră în istoria RTS. O eră ce va fi marcată în special de multiplayer. *Warcraft II* a fost cel care a lansat și promovat masiv multiplayer-ul, care, se pare, a atins cota sa de vârf cu un alt produs al **Blizzard**-ului, Starcraft.





Nu prea am amintit de campaniile single, tocmai pentru că nu prin acestea s-a remarcat *Warcraft II* cel mai mult, dar asta nu înseamnă că nu au fost interesante, atractive și complexe. Apariția liderilor, care trebuiau protejați cu orice preț, s-ar putea să fi dat multă bătaie de cap multora. S-a schimbat strategia, nu mai era un simplu „hai să facem trupe și să le trimitem în baza inamică". Liderul era un luptător formidabil, iar pierderea lui însemna sfârșitul nefericit al misiunii. Apariția mission pack-ului *Warcraft II: Beyond the Dark Portal,* a prelungit cu încă aproape un an viața unui joc de excepție, a unui joc ce a lansat o modă.

Generația noastră a fost una dintre cele mai norocoase, aș putea spune. Am asistat la nașterea unei noi forme de divertisment, am crescut și evoluat odată cu ea. Câteodată mă gândesc cu milă la cei ce or să vină și care, după cum decurge piața în acest moment, vor avea parte doar de niște jocuri seci, dar cu o grafică bestială . Nu vreau totuși să mă hazardez, viitorul este plin de neprevăzut și s-ar putea să ne pregătească nenumărate surprize chiar și nouă, veteranilor de pe fronturile Game World-ului.

Claude

DATE TEHNICE

Gen: RTS
Producător: Blizzard
Distribuitor: Havas Interactive
Sistem recomandat: 486, 8 MBRam, MS-DOS, WIN 3.1

NOTA LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	15/15
Gameplay:	28/30
Feeling:	16/20
Storyline:	4 /05
Impresie:	7/10

88



Diablo



Un joc ce nu mai necesită nici un fel de prezentare, aşadar voi trece direct la subiect…

Acum un an și ceva, se lansa pe piață un RPG care încă de la primele poze a făcut vâlvă în lumea gamerilor. Blizzard avea să facă niște bani frumoși cu acest produs (ba chiar continuă să facă bani cu Diablo2, programat pentru toamna acestui an). Prima dată când am auzit de **Diablo,** am fost de-a dreptul încântat de ceea ce promitea – ce frumos, ce mare, ce poveste, ce personaje, ce acțiune etc. Primul contact a fost făcut prin intermediul unui demo, în care aveai voie să joci doar două nivele și să te bați cu The Butcher (deși la alții a fost probabil diferit, dat fiind modul aleatoriu de creare a quest-urilor și a dungeon-ului). Așadar, de la prima privire, am plonjat într-un univers (demo, ce-i drept, dar pe cât se poate de original) autentic. Muzica de fundal, vocile personajelor întâlnite în sat, precum și muuu-urile văcuțelor de pe lângă catedrală și-au făcut datoria de a impresiona pe oricine. După ceva timp am pus mâna pe...

Jocul Full

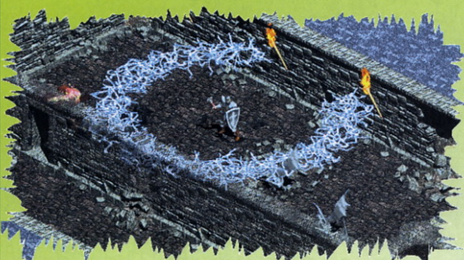
La început mi-a căzut privirea pe manual, excelent realizat din punct de vedere grafic; niște pagini cu un fundal cerat și scris cu litere de'o șchioapă, tot felul de indicații, care mai de care mai importante, pentru butonare și pentru buna funcționare a personajului. Acum, că tot a venit vorba de personaje, trebuie să vă spun că – dacă încă nu știți – sunt în număr de 3 (trei): un warrior specializat în ale lovitului cu parul, sabia și diferite feluri de bâte. Acestuia i se alătură o „tipă" (rogue) care, cum nu poate ține sărăcuța o sabie cât ea de mare, a ales să tragă cu ...arcul (evitând astfel și riscul de a-și deteriora aspectul... unghiilor). Cel de-al treilea personaj este un sorcerer pe care, de mic copil, l-au hrănit ai lui cu tot felul de substanțe radioactive, căpătând astfel anumite abilități magice. După ce ați ales personajul principal veți intra într-un cătun, alcătuit din câteva case și o catedrală. De la localnici, bătuți în cuie în fața caselor lor, veți afla cam ce s-a mai întâmplat prin sat, ei fiind primii care vă vor pune la curent cu ce se mai petrece prin regatul Khanduras, că se află în rah', ă... mari probleme. Una dintre problemele esențiale ale regatului se află deci chiar în satul acesta, pe numele lui Tristram, respectiv în catedrala construită pe ruinele unei mănăstiri. Pe aici sălășuiesc tot felul de chestii ciudate. Jucătorul va trebui astfel să redescopere trecutul uitat, pe care-l va afla tot de la săteni, sau, după caz, din vechile cărți găsite în drumul său. Astfel aflați că stăpânul răului – insuși Diablo – locuiește în adâncurile mănăstirii și trebuie oprit. Probabil acesta este punctul slab al jocului. Astfel, ca să înțelegeți exact ceea ce se petrece, ar trebui să citiți manualul sau să vizitați un website, eventual chiar două, dedicat jocului.



Role Playing Game?

Deși a fost etichetat a fi un RPG de toată frumusețea, fanii adevărați ai jocului știu că lucrurile nu stau chiar așa, din moment ce nu se poate face o echipă de personaje (decât în multiplayer, dar și în acest fel sunteți limitați la cele trei clase de personaje deja amintite).

Nici restul elementelor nu sunt prea grozave; astfel „dexterity" înglobează mai tot ce ar fi într-un RPG adevărat, tot felul de șmecherii ca: mânuirea șperaclului, posibilitatea de a te strecura fără a fi observat,









și tot așa, până la săritul cu coarda... Mini-quest-urile sunt și ele slăbuțe, având o intrigă nu tocmai evoluată, dar se pot finaliza prin achiziționarea de tot felul de arme puternice sau alte artefacturi, cum ar fi inele sau coroane care amplifică abilitățile personajului.

sau Action Game?

Poate că, dacă **Diablo** ar fi considerat un action game cu elemente de RPG, ar fi mai bine. Modul 3rd person izometric permite o vedere excelentă de-a lungul celor 15 nivele. Personajele sunt bine desenate, schimbându-și înfățișarea cu fiecare armură sau armă folosită. Nici monștrii nu sunt mai prejos, detaliile fiind extrem de bine realizate. Hărțile, după cum am mai spus, sunt create aleatoriu și deci, nu vor fi două la fel. În timp ce te vei apropia de iad, deci de Diablo, nivelele se schimbă: de la subsolurile catedralei, pline de cripte, până la tot felul de bălți de lavă – monștrii fiind și ei adaptați mediului respectiv.

Armele sunt în număr mare, armurile și artefacturile nu au fost nici ele neglijate. Fiecare armă are anumite caracteristici descrise prin atac, apărare sau proprietăți magice și, desigur, va avea și un nume pe cinste, cum ar fi „The Topaz Flaming Mace of Flaming Doom" – sau ceva cât mai apocaliptic. În ceea ce privește sunetele pot afirma că sunt excelente. Veți auzi zeci de feluri de „au!"-ri, venind de la tot atâtia monștrii. Aceștia din urmă, trebuie precizat, mor în diferite moduri, ba explodând, ba implodând, ba dezintegrându-se, prăbușindu-se și „etc.ându-se".



Ceea ce atrage cel mai mult la **Diablo** este jucabilitatea. Veți fi prinși pentru ore în fața monitoarelor încercând să treceți de un nivel sau altul, de un monstru sau altul. În același timp tipul specific de construcție al hărților conferă acestui produs posibilitatea de a fi jucat de mai multe ori. Astfel, veți avea posibilitatea de a-l ucide pe Diablo în maniere și cu arme cât mai variate.

În multiplayer, jocul este la fel de atrăgător. Puteți juca în cooperativ sau death-match, într-o rețea locală sau pe battle.net.

În concluzie **Diablo** este un titlu care nu trebuie pierdut de nici un gamer care se respectă. Acțiunea continuă, hărțile aleatorii, armele în număr larg, monștrii bine finisați, sunetele emise de monștrii, muzica, vocile personajelor, filmele de bună calitate și feeling-ul general ar trebui să constituie un motiv destul de bun pentru a vă decide să jucați **Diablo**.

Sergio



DATE TEHNICE

Gen:
Action/RPG
Producător:
Blizzard
Distribuitor:
Havas Interactive
Sistem recomandat:
Pentium100, 16MbRam

NOTA LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	14 /15
Gameplay:	28/30
Feeling:	18/20
Storyline:	3 /05
Impresie:	9/10

89

Case Closed

Pentru crime, violuri, incendii şi orice fel de nelegiuiri, formaţi 068/911911911... şi cereţi cu speşăl eigent Uaild Sneic.

My name is Sneic ... Uaild Sneic. Am venit aici, la Level, să rezolv un caz nerezolvat, mă-nţelegeţi? Este vorba despre un Case Closed, care nu a putut fi rezolvat de ceilalţi gabori. Tocmai de aceea m-au chemat pe mine, de la Ef.Bi.Ai. Tre' să spun că sunt foarte bun în ceea ce fac şi că am de gând să aflu cine se află în spatele acestei afaceri murdare.



După câte v-am spus până acum, aţi putea crede că jocul pe care am să vi-l prezint este unul tare şi mishto. Staţi liniştiţi pentru că NU este aşa. La fel am crezut şi eu prima oară însă, după ce am început să-l joc, am avut o mare dezamăgire. E la fel ca atunci când ieşi în oraş cu o „tipă" şi afli mai târziu că de fapt este bărbat. Nashpa, nu?

Dar, mai bine să vă spun cum stă treaba cu Case Closed. Avem asha: una bucată agent special F.B.I, o pereche de zaruri (?!?!?), câţiva suspecţi, ceva arme albe şi o crimă. Treaba voastră este să „daţi" în zaruri şi... mai încolo, trebuie să vă descurcaţi singuri pentru că eu, unul, nu am rezistat atât de mult. Cert este că, după un anumit interval de timp, va trebui să descoperiţi cremenalul, arma ucigaşă shi motivul. Pentru a reuşi, aveţi nevoie de inteligenţa sclipitoare a lui Colombo, agilitatea lui Walker şi muşchii lui Piedone.



Ashadar, vă aşteaptă o misiune grea. Sper ca voi să ajungeţi departe, unde eu nu am reuşit să ajung: Find the killer!!! Citiţi-i drepturile şi la „mititica" cu el. Hai baftă!

Speşăl Eigent Uaild Sneic

DATE TEHNICE

Gen: Boardgame	**Procesor:** Pentium 100, 16 MB
Producător: David Sakadelis	**Direct 3D:** Nu
Distribuitor: Spectrum Pacific	**MMX:** Nu
Nota: 23	**3DFX:** Nu
	Platformă: WIN 95
	Network: Da
	Joystick: Nu

Mayday

This is Cpt. Wild Snake...Alpha One, can you hear me! Mayday, mayday.... This is Alpha Two, requesting help! Mayday, mayday... Aaaaaaaaaaa

Ne aflăm într-o perioadă în care puterea militară este deţinută de către trei organizaţii mondiale. Prima dintre aceasta poartă numele de UCA – United Continents of America, cea de-a doua se numeşte Asf – Asian Federation, iar ultima dintre aceste trei este SBL – Southern Block.

Se poate spune că Mayday începe într-o manieră destul de originală. Vi se vor prezenta nişte ştiri de senzaţie, în emisiunea World News de la WNN (o versiune a CNN-ului de astăzi). După această prezentare, va trebui să optaţi pentru una dintre cele trei organizaţii, de care vă vorbeam mai sus.

Odată ce aţi făcut o alegere, veţi intra în cartierul general al armatei pe care aţi ales-o, unde vi se vor prezenta câteva informaţii despre misiunea care o să vi se încredinţeze. Vă sfătuiesc să fiţi atenţi la ce se spune pentru că, în caz contrar, nu veţi şti ce să faceţi.

În rest, lucrurile sunt la fel ca la orice alt RTS. Trebuie să vă dezvoltaţi baza şi, în momentul în care simţiţi (fiecare unde poate) că puteţi face faţă oricărei forţe militare ostile, porniţi cu dreptul la atac şi cu Dumnezeu înainte. Probabil că veteranii RTS-urilor îl vor considera slăbuţ (aşa şi este), însă îşi pot face încălzirea înainte de a juca un Starcraft sau Tiberian Sun. Oricum, cei care nu au prea mare experienţă în domeniu pot să joace liniştiţi Mayday. Şi aşa nu vor înţelege prea mare lucru.



Wild Snake

DATE TEHNICE

Gen: RTS	**Procesor:** Pentium 133, 32 MB
Producător: Boris Games	**Direct 3D:** Nu
Distribuitor: JoWood Production	**MMX:** Nu
Nota: 34	**3DFX:** Nu
	Platformă: WIN 95
	Network: Da
	Joystick: Nu

NFL Fever 2000



Iată sloganul jucătorilor de fotbal americani, stabiliți în Roumenia: Stay in the course, stay in the course...the future is yours!

Vă invit la o partidă de „rugby" american. Vă promit că o să aveți parte de tot ce vă doriți: transpirație, lovituri la zone pe care cu toții încercăm să le protejăm, suspensoare ude și bineînțeles iarbă verde („de acasă"). Nu știu câți dintre voi sunt familiarizați cu regulile acestui sport rege al americanilor. Probabil că unii dintre voi nici nu au auzit de NFL, însă, dacă vă așteptați ca eu să vă explic cum stă treaba cu futbolul american, să știți că vă înșelați. Și asta, dintr-un motiv bine întemeiat: sunt paralel.

Dar, să revenim la joc. Să vă spun câteva cuvinte despre experiența pe care am avut-o cu NFL. Ca un adevărat gamer ce sunt, mai întâi am încercat să îmi setez „controalele". Da'... pauză. În loc să găsesc (cum era normal) butoanele cu virgulă cu care să pot juca, am găsit tot felul de semne dubioase care pur și simplu m-au băgat în ceață. Dar, între noi fie vorba, și dacă cunoșteam tastele, tot degeaba, pentru că habar nu aveam ce se întâmplă pe teren. După lupte seculare, reușit să îl fac pe unul dintre jucătorii echipei mele să execute o „blocare prin trântă ciobănească". Adică am intrat ca ciobanu'. Tocmai când mă bucuram și eu că am decoperit o tastă cu care mă puteam juca, apare arbitrul și îmi spune: „De ce ai dat mă', de ce?" Se pare că această execuție maiestuoasă, executată cu atâta finețe și precizie, nu este permisă în sportul cu balon oval și căști de protecție. Bine, bine, mi-am zis nervos în barbă, atunci la ce sunt bune căștile?

Wild Snake

DATE TEHNICE

Gen: Sport	**Procesor:** Pentium 200, 32 MB
Producător: Microsoft Games	**Direct 3D:** Nu
Distribuitor: Microsoft	**MMX:** Nu
Nota: 34	**3DFX:** Da
	Platformă: WIN 95
	Network: Da
	Joystick: Nu

Tarzan



Oooooouăouăouăăăăăăă...... Șase că vine Tarzy, din liană în liană, căutând o banană pentru Jane.

Auzita-ți de-un Tarzan, fără frică de dușman, chiar de-i leu, chiar de-i dolar, îi strivește ca pe-un țânțar. Am citat din memoriile lui Wild Snake, mai precis, dintr-un volum de poezii ale poetului cu același nume. Dar, să revenim la oile noastre.

Chiar dacă această „mega-realizare" se numește Tarzan, eu cred că i s-ar potrivi mai bine „Mowgli". Asta doar pentru primele nivele, în care realizatorii ni l-au prezentat pe acest adevărat rege al junglei, în perioada copilăriei, când acesta era doar un țânc. În ciuda vârstei fragede, copilul Tarzan dă dovadă de o agilitate uimitoare și un spirit de luptător, ieșit din comun. Apoi, pe parcursul jocului, „Mowgli" va crește mare și se va transforma într-un bărbat de toată lauda sau, mai bine spus, într-un Tarzan veritabil. Partea ce mai frumoasă este că veți avea ocazia să o vedeți și pe consoarta lui Tarzy, adică pe Jane. Acest lucru se întâmplă în nivelul șapte – The Baboon Chase.

Eroul nostru poate efectua tot felul de mișcări, bineînțeles, comandate de voi. Cel mai nostim este atunci când apăsați tasta „space". Tarzan va începe să scoată niște sunete ciudate și va bate cu pumnii în pământ ca un descreierat.

În rest, toate bune și frumoase. Chiar dacă este realizat într-o grafică 2D, aceasta este destul de reușită. Mie, personal, mi-a plăcut acest joc, în primul rând pentru că m-am distrat de minune. Oricum, după 10-15 minute, m-am plictisit și am efectuat procedura de delete. Sper să vă placă și vouă. See ya!!!

Wild Snake

DATE TEHNICE

Gen: Action	**Procesor:** Pentium 166, 24 MB
Producător: Disney's Actions Games	**Direct 3D:** Nu
Distribuitor: Disney Interactive	**MMX:** Nu
Nota: 43	**3DFX:** Nu
	Platformă: WIN 95
	Network: Nu
	Joystick: Da

Speed Freaks



Drive like you hate it... Get out of our way !!! A sosit timpul să ne distrăm puțin cu niște mașinuțe care merg tare de tot, conduse de niște piloți simpatici!!!

Era o zi frumoasă de septembrie... Nici nu am intrat bine în redacție, că și aud o voce de sus, spunându-mi ceva. Nu reușeam să înțeleg ce spune pentru că era prea departe. Cu un gest reflex, am dus mâna stângă la frunte (să nu mă orbească soare... pardon neoanele) și mi-am orientat privirea către înaltul cerului. Era Claude, micul nostru gigant, care dădea din mâinile lui mari și musculoase, spunându-mi: „Vezi că trebuie să faci Speed Freaks pentru rubrica PlayStation! Și... vezi că e cu mașini!" Oh, mamă, exact ce îmi doream! Am luat sidiul și am început să joc cu o poftă nebună.



Prima dată am fost surprins pentru că mă așteptam să văd niște mașini supărate, care să ridice nivelul adrenalinei până la maxim. Dar nu a fost așa. În schimb, am putut vedea niște mașinuțe haioase care atingeau viteze enorme (având în vedere forma, designul și mărimea). De asemenea, am putut vedea niște personaje simpatice, cu niște nume ciudate, dar interesante. Aceste personaje sunt de fapt piloții care conduc mașinuțele. Fiecare dintre acești piloți are un mod de a șofa diferit, astfel că veți avea parte de o experiență interesantă, atunci când veți începe să concurați. Și asta deoarece va trebui să vă adaptați comportamentul „la volan" în funcție de mașina și pilotul cu care intrați în cursă.



The roads are no longer safe!

De fapt, este vorba despre șase „copchii" nebuni, care se satură de viața de elev și fug de la școală. Și unde puteau să fugă, decât într-un loc în care să își poată testa sau dovedi îndemânarea la volan. Acolo m-aș duce și eu, da', să mor eu că nu știu unde este acest loc, care pentru mine reprezintă Raiul. Oricum, până găsesc acest loc plin de verdeață și mașini tari, mă mulțumesc cu străzile din iubitul meu oraș de la poalele Tâmpei. Misiunea voastră este de a fugi și voi, la rândul vostru, de la școală, pentru a intra în lumea acestui joc, o lume a vitezei, în care cei șase maniaci vor face totul pentru a câștiga. Aceștia vă vor demonstra că există și un alt mod de a conduce, un mod





TEMPEST

Domnul Tempest este un tip pe care noi îl numim maniac. Probabil că acesta a mâncat prea multe vitamine când era mic, care l-au transformat într-un mic țăcănit. Dacă ar fi să îi dăm o poreclă, cred că Încurcă-Lume i s-ar potrivi de minune. Acest individ reprezintă și motivul pentru care acești Speed Freaks (maniaci ai vitezei) devin nervoși.

Un sfat prietenesc: Feriți-vă de Tempest!

Greutate: mare
Viteză maximă: mare
Accelerație: scăzută
Regenerare: slabă

MONICA

Mlădioasă ca o felină, Monica se descurcă ca orice altă femeie care se află la volan. Asta nu înseamnă că cel care o „manevrează" nu poate să o țină în frâu. E frumoasă, adoră viteza și este gata să îți ofere o distracție pe cinste. Așa că nu mai stați pe gânduri și... pick Monica!

Greutate: medie
Viteză maximă: medie
Accelerație: medie
Regenerare: bună

Tabatha

Eheee... iată o tipă cu ochi albaștri ca cerul, care mai știe să și conducă. Pare femeia ideală (cel puțin pentru mine). Este o învingătoare căreia, normal, nu îi place să piardă. Totuși nu uitați, atunci când vă avântați printre maniacii vitezei, că este vorba de o domnișoară. Treat her nice!

Greutate: usoară
Viteză maximă: mică
Accelerație: mare
Regenerare: excelentă

BRAINS

Acest individ numit Brains (Creier) are o reputație de tocilar. Asta datorită vocii ciudate pe care o are și pentru că toată ziulica stă în fața calculatorului. Este mereu cu „bila" în nori, unde se gândește la vreo invenție sau cine știe la ce formulă complicată. La volan... se descurcă.

Greutate: usoară
Viteză maximă: mică
Accelerație: mare
Regenerare: excelentă

MONTY

Fiți atenți că vă vorbesc despre cel mai fanatic maniac al vitezei din Speed Freaks. Îi place la nebunie să conducă (și mie), bineînțeles, cu viteză (me too). Pe deasupra mai este și deosebit de îndemânatic la volan (era și normal), ceea ce face din el un adversar sau un aliat redutabil. Asta decideți voi!

Greutate: medie
Viteză maximă: medie
Accelerație: medie
Regenerare: bună

Buster and Wedgie

Buster este un individ supraponderal care poartă cămăși de la XXL în sus. E mare, așa că ar fi bine să vă feriți de el. Acesta are un prieten mic, prăpădit și timid, numit Wedgie care îl însoțește peste tot. Aceștia se ceartă în continuu pe diferite teme „cultural-socio-educative". În ciuda gabaritului considerabil, Buster a rămas tot băiețelul lu' mămica.

Greutate: foarte mare
Viteză maximă: mare
Accelerație: scazută
Regenerare: slabă



care pe unii îi va speria, dar care pe alții sigur îi va incita.

Acțiunea din Speed Freaks se desfășoară pe 12 trasee diferite. Pe aceste trasee veți găsi tot felul de power-ups-uri pe care va trebui să le folosiți împotriva celorlalți concurenți. Adică îi puteți încetini „un pic de tot" sau îi puteți scoate definitiv din cursă. Asta depinde de „formula magică" pe care o folosiți sau de cât de „maniac" sunteți. Eu, unul, am încercat să îi scot pe toți din joc prin toate mijloacele posibile. Eu sunt rău! I'm bad!!!

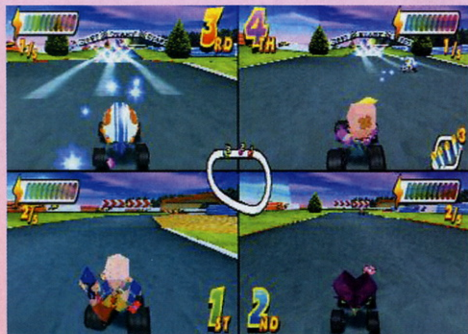
Finish line?

Da, așa este, cursa s-a terminat. E timpul să vă duceți din nou la școală pentru că ora de matematică s-a terminat. Și... oricum, prea multe absențe bat la ochii sau, mai bine spus, o să vă bată părinții la ochi pentru ele.

Cam atât despre Speed Freaks. Sper să vă placă pentru că este într-adevăr un joc distractiv. Mie mi-a plăcut în primul rând pentru că este legat de mașini și viteză. Dar există o multitudine de elemente și situații pe care le veți găsi nostime. Probabil că o să și râdeți. Hai că vă las să vă duceți la școală. Dacă întrebă ceva profa', spuneți-i să îl caute pe Mr. Wild Snake de la LEVEL! Hai pa!!!

Wild Snake







Producător:
Sony PlayStation
Distribuitor:
Sony Overseas
Bucharest Office
Tel: 01-2244710
Fax: 01-2244713











This is football

Iată că, după multe aşteptări, posesorii de console au în sfârşit parte de un simulator de fotbal, care le va ocupa o grămadă de timp.









Acest nou simulator poartă numele sugestiv de *This Is Football*. Vei juca această nouă producție a celor de la **Sony Entertainement**, după care, uimit de asemănarea izbitoare cu realitatea, atât din punct de vedere grafic cât și din punct de vedere al modului de joc, vei exclama: Ăsta este fotbalul! Și nu exagerez deloc când spun acest lucru. *This Is Football* este rezultatul a peste doi ani de muncă, a celor de la **Sony Entertainement**, eforturile acestora fiind canalizate spre această producție, în încercarea de a realiza cel mai complet și mai îndrăgit simulator de fotbal, pentru posesorii de console. Dacă au reușit sau nu acest lucru, vă voi lăsa pe voi să decideți. Oricum, cred că eforturile producătorilor vor fi încununate de aprecierile unui număr destul de mare de fani.

Fluierul de început

Să vă enumăr câteva dintre caracteristicile jocului, în încercarea de a vă demonstra că într-adevăr, *This Is Football*, este rezultatul unei munci titanice. Peste 230 de echipe sunt prezente în joc, atât din campionatul englez cât și din cele străine. Fiecare dintre aceste echipe este caracterizată de propriul stil de joc, de propriile manifestări de bucurie sau de dezamăgire. Dacă nu v-a impresionat această cifră, aflați că este unul dintre puținele simulatoare de fotbal care vă oferă ocazia de a juca într-un număr de 20 de turnee și ligi care există și în realitate. Printre acestea, vom găsi Campionatul Mondial, Campionatul European și chiar și Supercupa Europei. Dacă nu sunteți mulțumiți cu toate aceste încercări pe care vi le oferă jocul, aveți posibilitatea de a crea propriul turneu, în care veți include ce echipe vor vrea mușchii voștri.

Stadioanele pe care se vor desfășura meciurile de fotbal sunt 13 dintre cele mai cunoscute stadioane din Europa și din lume. Acestea sunt create după o îndelungă studiere a modelelor reale. Dacă nici acest lucru nu vă va satisface exigența, pot să vă mai spun că rezultatele bune vă vor oferi ocazia de a juca meciurile de fotbal pe două terenuri surpriză.



Ca la televizor

Dacă cel care va juca *This Is Football* va fi cuprins de febra jocului și nu va avea timp să observe calitatea imaginii și mai ales unghiurile din care sunt filmate secvențele, cei care nu vor participa direct la joc, dar vor urmări desfășurarea acestuia, se vor simți exact ca în fața televizorului. Bineînțeles că acest lucru nu se va putea spune și din punctul de vedere al graficii, dar există câteva caracteristici ale jocului care par desprinse dintr-o transmisiune de televiziune.











Una dintre acestea, probabil cea mai importantă și totodată cea mai îndrăgită de către fanii jocului, este modalitatea de a urmări reluările celor mai importante faze ale partidei. Există câteva unghiuri ale camerelor de luat vederi pe care le vei putea modifica, astfel încât să abordezi cât mai precis faza respectivă.

De asemenea, vei avea ocazia să alegi vocea care va comenta desfășurarea partidei. Cei de la **Sony Entertainment** s-au gândit și la cei care nu cunosc prea bine limba engleză. Astfel, există posibilitatea alegerii limbii în care se va desfășura acesta. Pentru fiecare țară, comentatorul este real și este unul dintre cei mai apreciați.

Pentru diversificarea atmosferei pot fi introduse, la alegerea gamerului, câteva efecte meteorologice, cum ar fi: ploaia sau ninsoarea. Poți alege perioada din zi în care se va desfășura meciul, durata acestuia și unghiul din care îl vei urmări. Practic, totul poate fi modificat după propriul gust. Chiar și echipele pot fi configurate, astfel încât vei alege numele acesteia, echipamentul și chiar și jucătorii componenți. Poți crea jucători pentru ca lotul tău să fie unul cu totul special. Dacă ești și puțin priceput, nici o echipă nu-ți va sta în cale.

Prelungiri

Despre grafica din *This Is Football* nu putem să ne plângem. Este chiar de calitate, dacă privim și alte producții pentru PlayStation. Producătorii au muncit mult la acest aspect și rezultatele se văd. Sunetele sunt pe măsură și te vor face să te simți exact ca pe terenul de fotbal. Atmosfera va fi explozivă, ovațiile tribunei amplificând feelingul de competiție, ce devine palpabil în momentul în care vei juca o partidă. Există chiar și suport pentru multiplayer. Câteva accesorii în plus și un număr de până la opt gameri își vor putea măsura abilitățile fotbalistice. Așadar, nu mai așteptați. Instalați-vă comod în fața consolei, chemați-vă prietenii și... fotbalul să trăiască.

Dr. Pepper









Producător:
Sony PlayStation
Distribuitor:
Sony Overseas
Bucharest Office
Tel: 01-2244710
Fax: 01-2244713

Entrapment - Capcană pentru hoț

Twentieth Century Fox și Regency Entreprises vă prezintă... ENTRAPMENT!



Iată că Mr. Sean Connery revine pe marile ecrane, în persoana unui „meseriaș într-ale șparlitului". Numele acestui renumit hoț este Robert „Mac" MacDouglas. Având în vedere vechimea lui Mac în această meserie, este normal ca, de-a lungul anilor, acesta să își dobândească o „reputație" pe măsura talentului său. Și... bineînțeles că atunci când se întâmplă ceva rău (cum ar fi dispariția unui Rembrant „very expensive" dintr-un muzeu din New York), toată lumea arată cu degetul spre Mac. De ce oare?!?

Desigur că un astfel de tablou este asigurat de către cei care îl dețin, iar cei care îl asigură, trimit pe cineva care să cerceteze cazul, pentru a se încredința că nu sunt trași pe sfoară. În cazul de față, compania de asigurări va trimite o agentă de investigații, numită Virginia „Gin" Baker, în rolul căreia o vom revedea pe Catherine Zeta-Jones, pe care sunt sigur că vi-o reamintiți din filmul The Mask of Zorro. Problema este destul de complicată deoarece, în caz că nu este găsit făptașul și implicit tabloul, cei de la asigurare vor pierde nici mai mult și nici mai puțin decât 24 de milioane de dolărei americani. Odată ce este începută ancheta, Gin se hotărăște să întindă celui care a sustras Rembrant-ul, o capcană. Însă omite un singur lucru, și anume că are de-a face cu un adevărat profesionist, care știe să se descurce în aproape orice situație. Interesant este faptul că, după ce cei doi se întâlnesc, lucrurile iau o întorsătură total neașteptată. Adică Mac și Gin vor deveni „asociați" în această „fabrică de făcut bani, numită: F.U.R.T. S.R.L". Vor urma o serie de lovituri în Londra, Scoția sau Kuala Lumpur, care le vor aduce câștiguri substanțiale și, bineînțeles, neimpozabile. Normal că nu se vor mulțumi doar cu atât, așa că cei doi se gândesc la un plan deosebit de îndrăzneț care să le aducă o captură cu foarte multe zerouri.



Alături de Sean Connery și Catherine Zeta-Jones, îi veți mai putea revedea pe Ving Rhames (Pulp Fiction sau Mission Impossible), jucând rolul lui Thibadeux – asociatul lui Mac MacDouglas, Will Patton (No Way Out sau Armageddon) în rolulul lui Hector Cruz, șeful domnișoarei Gin Baker și Maury Chaykin (Dancing With Wolves sau The Mask of Zorro) în rolul lui Conrad Green.

Cam atât despre Entrapmment! Eu, unul, abia aștept să o revăd pe Carherine Zeta-Jones și cred că nu sunt singurul!

Wild Snake

Distribuitor:

G.F.R. Distribution





Wild Wild West

Mr. Will Smith revine pe marile ecrane. Fiți cu ochii pe el şi...Get in jiggy with it!!!











Iată că, prin amabilitatea celor de la Ecran XXI, avem posibilitatea să vă spunem câteva cuvinte despre un film, în care îl putem urmări din nou în acțiune pe cel care ne-a încântat în atâtea filme de succes: Bad Boys, Men in Black, Enemy of the State sau Independence Day. După cum bine ne-am obișnuit, de fiecare dată când apare un film în care Will Smith deține rolul principal, regăsim în coloana sonoră a filmului, melodii cum ar fi Shy Guy sau Men in Black. În cazul de față există două hit-uri care mie (și sunt convins că și vouă) îmi plac foarte mult. Acestea sunt: Wild Wild West (Will Smith) și Bailamos (Enrique Iglesias). Dar, să revenim la film.

Povestea filmului este structurată în jurul unui anume Dr. Arliss Loveless, întruchipat de Keneth Branagh, o minte „cremenală și diabolică", care plănuiește un atentat la viața celui care deține puterea supremă în Statele Unite ale Americii: The President. Foarte interesant este modul în care Mr. Loveless încearcă să își realizeze planul. Mai precis, acesta construiește o mașinărie extraordinară, un fel de „tanc evoluat" care are și un nume: The Tarantula. Aici intervin Will Smith și Kevin Kline, în rolul a doi agenți speciali, James West și respectiv Artemus Gordon, trimiși de guvern pentru a îl opri pe Dr. Loveless să își ducă planul până la capăt. Dacă, la început, cei doi nu prea se agreează, fiecare încercând să rezolve problema în felul lui, pe parcurs aceștia încep să se înțeleagă și își vor uni „talentele", formând o echipă de șoc care îl va elimina din cursă pe diabolicul Arliss Loveless.

Nu știu alții cum sunt, dar eu abia aștept să îl văd pe „fratele meu negru" din nou în acțiune. Spun asta deoarece am văzut toate filmele în care a jucat Will Smith și am fost deosebit de încântat. Probabil că și de această dată voi fi la fel de încântat. Și nu văd de ce nu aș fi, căci acest film întrunește toate condițiile pe care trebuie să le îndeplinească o producție de succes. Păi, să recapitulăm. În primul rând, să reamintim eroii principali, întruchipați de actori celebrii, cum ar fi: Will Smith, Kevin Kline (nominalizat la Golden Globe Awards pentru rolurile sale din „Sophie's Choice", „Dave", „In & Out" și „Soapdish"), Keneth Branagh (cele mai recente apariții ale acestuia pe marile ecrane constau în „Celebrity" și „The Gingerbread Man") sau Salma Hayek (cei care au văzut „Desperado", au putut să o urmărească „în acțiune" alături de Antonio Banderas). Urmează regia care a fost încredințată unui regizor de excepție, în persoana lui Barry Sonnenfeld. Ar mai fi scenariul, care conține o intrigă interesantă și plină de aventuri și care, împreună cu cele două hit-uri de care v-am vorbi mai sus (Bailamaos – Enrique Iglesias și Wild Wild West – Will Smith, Stevie Wonder și Mohanndas DeWesse), reprezintă rețeta succesului garantat.

Vizionare plăcută!!!

Wild Snake

Distribuitor: Ecran XXI

System Shock 2

Şi, iată că am ajuns şi la rubrica de Walkthrough şi v-am pregătit un joc „tare de tare" şi anume System Shock 2

Considerente generale

Acțiunea începe cu alegerea caracterului, poți opta pentru unul din cele trei tipuri de caractere: Marine, Navy și O.S.A. (serviciul militar pe care îl vei îndeplini). La fiecare caracter ai trei stagii de pregătire, care îți vor îmbunătăți pe rând anumite caracteristici, dar nu te impacienta deoarece pe parcurs vei găsi module cibernetice și panouri de upgrade, care te vor ajuta să-ți îmbunătățești și celelalte abilități, fiecare nivel de upgrade costând mai mult decât precedentul.

Armele cu care vei porni sunt în funcție de caracterul cu care începi, astfel: Marine - Grenade Launcher (Heavy - 1), O.S.A. – PSI Amplifyer (Tier-urile 1 și 2 implicite) și la Navy – NIMIC (are mult mai multe puncte la skilluri decât ceilalți doi). Prima „armă" pe care o vei găsi este Very Solid Wrench – o cheie franceză, bună la orice: luptă, spart geamuri etc.

Caracteristicile principale se împart în 4 categorii: STATUS, TECH, PSI și WEAPONS, din care nu este rău să alegi cât mai curând la Standard Weapons și Energy. Pentru Hacking: Security Crates și Security Computers ai nevoie de level 2 la skill, iar la Replicators – level 3.

Pe tot parcursul SS2, vei găsi doar patru O/S Upgrade Panels (traits - gen Fallout 2), îți recomand să nu iei bonusul de 8 Cyb module, ia altceva!

Armele – un capitol de bază în orice RPG

Pistol (Standard-1), Shotgun (Standard-3), Laser Pistol (Energy-1), Grenade Launcher (Heavy-1, util cu muniție explozivă împotriva Rumbler-ilor), Assault Rifle (Standard-6 și Strength-2), Laser Rapier (Energy-4), EMP Rifle (Energy-6 - este foarte bună împotriva tuturor țintelor robotice), Annelid Crysal Shard (Exotic-1), Viral Proliferator (Exotic-4), Worm Launcher (Exotic-6, Str-2). Stasis Field Generator (Heavy-4) și Fusion Cannon (heavy-6) nu le-am folosit deloc.

În fiecare nivel găsești niște BIO-Reconstruction Modules; dacă mori reiei acțiunea din acel punct unde se află BIO-REC-ul. Mai sunt și niște Incomplete Surgical Units pe care le completezi cu niște Surgical Unit Keys (care sunt foarte greu de găsit), fiind extrem de folositoare: 5 naniți și ai indicatorul de viață la maxim.

Partea I

Primul lucru, te trezești din somnul criogenic, pe nava Von Braun, și primești un e-mail audio de la Dr. Polito (care este pe deck-ul 4 - OPS), care îți spune că sectorul în care te afli este în curs de decompresiune și trebuie să ajungi cât mai repede într-o zonă sigură. Codul de la ușa „sigură" este 45100. Misiunea principală este, de fapt, ca personajul tău să ajungă pe Deck 4, unde să se întâlnească cu dr. Polito. Până acolo va trebui să completezi mai multe obiective, fiecare pe rând.

Medical/Science (DECK 2)

Liftul principal de acces nu funcționează și, ca să-l repari, trebuie să transferi energie din Engine Core, de la Engineering (Deck 1). Nu poți ajunge acolo cu liftul, trebuie să folosești puțul de acces între cele 2 deck-uri: 2 (Med/Sci) și 1 (Engineering).



Cam așa arată un caracter O.S.A., cu o „droaie de vrăji"

Primești un e-mail de la Polito, care îți va spune că ușa către Medical se poate deschide numai după ce vei încărca o baterie goală la un Recharge Station, undeva jos lângă (sub) Chemical Storage – 2 turele (primești 4 Cyb-modules). Crew Quarters Card de la Grassi din Biopsy în zona Medical (primești 5 Cyb-modules).

De la dr. Watts va trebui să obții codul de acces de la Maintenance Shaft (puțul de acces către Deck 1). Mergi până în biroul lui Watts, găsești R/D Access Card, dar nu este acolo, Polito îți sugerează să mergi să-l cauți în laboratorul lui de Autopsy în R/D.

În sfârșit, după multe căutări, ajungi în Biopsy Lab și îl găsești pe dr. Watts, care îți va zice că „ei te doresc pe tine să fii gazdă" și va muri. Asupra cadavrului lui găsești 2 log-uri, le citești și afli codul de la ușa care dă spre Maintenance Shaft (COD: 12451). Te întorci la ușa respectivă și acolo te bați cu un Robot (folosește muniție Armor Piercing), introduci la tastatură codul, intri pe ușă și cobori pe scară (6 module).

Opoziție: Hybrizi (cei de 2 tipuri), câteva maimuțe care trag cu Cryokinetics (PSI) și un Robot de Securitate.

În Maintenance (DECK 1) – ATENȚIE: Radiație (Înarmează-te cu Radiation Hypos)

Polito îți va spune că trebuie să elimini radiația din Conduit Tubes pentru a putea deschide ușa către Engine Core. Pentru a duce la bun sfârșit această sarcină faci următoarele lucruri:

În Auxiliar Storage 4 (cod 59004) găsești un BIO-Hazard Suit (protecție: +75 Toxins & Radiation). În fața ușii de la Engineering Control găsești un log care scrie despre codul ușii respective, pe care trebuie să-l cauți în Cargo Bay 2.

Pe holul ce duce spre Cargo Bays, între cele două turele, găsești Security Card. (atenție, dacă nu o iei în DECK 4, te vei bloca iremediabil – așa a făcut un coleg de al meu și a trebuit să ia jocul de la capăt!). În Cargo Bays cauți și vei găsi în etajele superioare ale Cargo Bay 2A-2B, sau 1A-1B, log-ul cu codul de acces la Engineering control (COD: 15061). Odată ajuns acolo, computerul este blocat de un nivel de securitate al lui Xerses. Va trebui să găsești o „portiță lăturalnică"!

Găsești componenta electronică 45m/dEx în Storage 5 (care este de asemenea și Chem. Stor. – COD: 34760) și o introduci în Command Control (capătul holului spre Cargo Bays!). Te întorci la Fluidics Computer și acum poți să-l accesezi. Ai curățat și holurile de radiație! Purcezi spre ușa care era blocată (cea înspre Engine Core). În Engine Core: resetezi manual Starbord Engine Nacelle și Port Engine Nacelle, resetezi Main Power Computer și Main Power la Engine Core ca să restabilești energia electrică la LIFT. Te întorci pe Deck 2, iei liftul, care nu poate să urce decât pe Deck 3, deci vei merge pe Deck-ul 3. (C'așa-i în tenis!).

Pe acest Deck, forțele inamice vor fi compuse în special din Hybrizi (2 tipuri: Normali și cei cu Shotgun), câteva turele (pe coridorul spre Cargo Bay și Command Center), Protocol Droids (vin spre tine și explodează – eu i-am poreclit ROBO-KAZE), Roboți de Securitate și un Midwife Cyborg (trage cu laser! – tactica: se evită cu mișcarea Strafe la stânga sau la dreapta – în lateral!)

În Hydroponics (DECK 3)

Misiunea ta aici este să cureți coridorul liftului de Biomaterie pentru a putea urca la Deck 4 – Operations. Pentru aceasta vei găsi Toxin-A și vei introduce cele patru recipiente, conținând această toxină, în Regulatoarele Atmosferice pentru a stopa creșterea BIO-masei, dar nu înainte de a cerceta Toxin-A (mergi la Chem. Storage și utilizezi chimicalele de care ai nevoie), numai după aceea putând să le folosești.

Pentru a putea ajunge la cele 4 regulatoare trebuie să găsești Card-urile de acces din Hydroponics: A, B și D.

Opoziție: Pe lângă forțele care au fost până acum, mai apar, pentru maimuțele care trag cu Pirokinesis (destul de periculoase), și câtiva Spiders (atenție că tot Deck-ul 4 este plin de ei, așa că nu strică să ai la îndemână niște Anti-Toxin Hypo).

În Operations (DECK 4)

Toate Bulkhead-urile sunt blocate de nivelul de securitate al lui Xerses, singurul accesibil fiind cel cu numărul 41, unde de altfel este și dr. Polito. Intri în Bulkhead 41, dr. Polito este moartă, afli că, de fapt, Shodan (REMEMBER System Shock – Part ONE?) s-a folosit de imaginea virtuală a lui dr. Polito ca să te aducă până acolo. În continuare vei acționa sub directivele lui Shodan (am uitat să-ți spun că de fapt și de drept Shodan este o „ea"), vei primi de acum înainte Cyb Modules.

Partea a II-a

Constă în a o ajuta pe SHODAN să distrugă nivelele de securitate impuse de către XERXES și să-și transfere identitatea în computerul navei ce-o însoțește pe Von Braun, Rickenbacker (navă militară), urmând ca, după separarea celor două nave, Von Braun să fie distrusă.

În Operations (DECK 4)

În primul rând, trebuie să reprogramezi cele trei Sim Units pe care le-a sabotat Malick (afli acest lucru din log-uri). Tot dintr-un log mai afli că Malick a „încredințat" unor prieteni foarte buni (toți îmbrăcați în roșu) cele trei cartele de simulare. Atenție totuși că cei trei „roșii" sunt de fapt niște Cyborg Assassins care nu trebuie subestimați (arma folosită cu cel mai mare succes împotriva lor este EMP-Rifle, dar îți trebuie skill de 6 la Energy Weapons, așa că...!!!). SIM Unit-ul al treilea (cel la care cobori pe scările verticale) este „booby-trapped", tot de iubitul nostru prieten Malick, cu 4 Arachnizi.

Într-un log mai găsești și Weapons Lockup Code (COD:13433), a cărui locație este în Bulkhead 43, unde vei găsi Assault Rifle (ai nevoie de skill 6 la Standard Weapons!). Chiar după ușă este un robot, așa că „take it easy!".

Forțe beligerante: TU și o mulțime de Cyborg Assassins + Arachnizi, și tot ce a fost și până acum!!!

În Recreation (DECK 5)

Pentru ca nivelul de securitate al lui Xerses să scadă și mai mult, va trebui să efectuezi o transmisiune radio spre Pământ, din Athletics. Xerses preocupându-se de această problemă nou apărută, va slăbi securitatea liftului de acces spre puntea de comandă a lui Von Braun, iar Shodan, îți va deschide liftul să treci mai departe. Întrerupătorul de curent pentru electricitatea de pe terenul de baschet (unde se află transmițătorul) este lângă piscină. Ca să restaurezi circuitul electric: încarci o



Inv&Map – așa arată harta pe Rickenbacker

baterie la un Recharging Station. Dar, mai întâi de toate, va trebui să găsești Access Card-ul de la Athletics (jos în Garden – mergi prin Bulkhead – găsești Access Cardul de la Crew Quarters și, cu ajutorul lui, găsești și Cardul de Athletics). Bineînțeles că și pentru acest lucru vei primi niște Cyb-module, că doar nici eroul tău nu face nimic „pe da' moaca", nu?

Cea mai faină fază din tot jocul este că afli, dintr-un log, despre codul de activare al prin Bulkhead-ul corespondent și cumpără de la Replicatorul „locului de distracții" (cartelele pentru SIM-Love Units) cartela Nikki, deschizi ușa cu pricina și găsești vreo 500 de naniți și 10 Cyb-modules. COOOL, nu?

Pe Command DECK

Cauți OPS Override Access Card, mergi pe Deck-ul 4 la camera care cere acest card, îl folosești. Codul de la Override Computer este:



Body of the Many – toate creaturile de la sfârșitul nivelului

transmițătorului, care este ascuns în Art Terminals, pe tot deck-ul. Eu am stat vreo 2 zile și am căutat pe hartă unde erau Art Terminals și bineînțeles că nu le-am găsit. Noroc tot cu colegul meu (cel care s-a blocat cu Security Card-ul), că m-a ajutat el să găsesc codul. Ca să nu cauți „de nebun", ca mine, vreo două zile îți voi da și acest cod (Activation Transmitter CODE: 14106), că d'aia e walkthrough. Nu-ți fă probleme pentru că acțiunea este liniară și codurile nu se schimbă!

Alte informații importante pe acest deck: la nivelul 2 de la anexa echipajului (crew annex), codul 11111, găsești Viral Proliferator (trage cu viermi – yuck!) și 34093 este codul de acces în încăperile de întreținere de sub Garden (eu i-am dat la încuietoarea aceea un Hack „scurt" – tu faci ce vrei! – dar ai grijă la cele 2 Midwife Cyborg care-ți apar în spate. Ha!!!). HOT TIP: Vrei ceva NANIȚI? mergi în Mall

83273. Drept rezultat, ușa din stânga cum ieși din lift pe Command Deck este deschisă. Mergi pe Deck-ul 1 și la Engine Core, setezi Destruct Code: 94834 (ușa de sus din încăperea care duce la nacele).

Shodan îți spune că The Many (creaturile annelide) au început să încarce în Escape Shuttles ouăle lor cu viitoarele organisme cărora nici măcar tu nu le vei putea face față, deci va fi sfârșitul lumii! Va trebui să mergi să distrugi Escape Shuttles. Cu prima va fi foarte ușor: în încăperea de deasupra ei vei găsi computerul care gestionează shield-ul, îl dezactivezi și o distrugi. Cu a doua lucrurile nu mai stau atât de simplu, dar nu-mi fac eu probleme că nu vei putea să rezolvi și acest puzzle. Shodan modifică Replicator-ul de lângă Shield Computer unde, dacă-l vei hack-ui, vei găsi un Sympathetic Resonator, pe care îl atașezi la generatorul de scut al celei de-a doua shuttle și „buuum" shield-ul. A doua Escape Shuttle va avea aceeași soartă ca și predecesoarea. Adică morții cu morții, viii cu viii!

La sfatul lui Shodan, te transbordezi pe Rickenbacker, dar nu e viața chiar atât de roză cum pare. Tu vrei să treci mai departe dar căpitanul de pe Von Braun, Korenchkin, îți blochează coridorul de acces cu un fel de scut. Ești chemat la o „discuție amicală", pe Command Deck. Mergi, și acolo, ce să vezi, mare surpriză! Korenchkin nu mai e om, el a fost asimilat de The Many și s-a transformat într-o „frumușață" de PSI Reaver. Îl omori pe el de vreo câteva ori (asta dacă n-ai citit logurile-unul dintre ele îți spune că Reaverii ăștia sunt de fapt proiecții holografice și că, de fapt, este o altă creatură mică și neajutorată pe care trebuie să o distrugi mai întâi), îl omori definitiv și irevocabil pe Mister K. și drumul este liber către Rickenbacker!

Și cum totul a devenit monoton, băieții de la „Studiourile Uită-te-n Oglindă", ți-au mai pregătit niște surprize.

Partea a III-a: RICKENBACKER (De acum încolo nu mai există hărți detaliate, deci nici minimap)

Trebuie să distrugi cele 16 Black-Eggs (sunt niște ouă normale dar cu vine roșii – le vei recunoaște la momentul necesar – primul este chiar cum intri pe Rickenbacker). Aceste ouă nu le vei distruge imediat, ci le vei întâlni mai pe tot parcursul acestui Deck.

Al doilea lucru pe care trebuie să-l faci, este să iei Rickenbacker Access Card. Acesta îl iei după ce extinzi ambele șine ca să nu cazi în „hăul cel negru și urât" (adică pe românește - vid). Prima o extinzi din camera de control, iar a doua din camera de deasupra șinei (ajungi în camera respectivă prin coridorul roșu și apeși pe buton). Restul e „easy as pie!", sări de pe o șină pe alta și din cameră iei cardul. După ce l-ai luat, mergi la Engine Nacelle B, după care către Pod 2, nu înainte de a inversa Gravitonic Generators pentru a accesa în bune condiții Pod 2.

La puzzle-ul de la camera de lansare a torpilelor, trebuie să te cațeri pe ele, deci acționezi astfel: cum te uiți spre butoane, în dreapta, prima torpilă la nivelul 1, iar celelalte la nivelul 2. Sari pe prima, urci pe margine, treci pe a doua, mergi pe pasarelă până la celelalte două torpile, mergi pe ele și, la ultima, sari și te apuci de scară.

Mergi să te întâlnești cu Căpitanul Diego (în sickbay), unde el este foarte „binemersi", doar că este un picuț mort (singurul lucru negativ în SS2 este că eu eram singurul supraviețuitor de pe acolo, restul erau toți infestați sau morți!!! HA!!!). Oricum, a făcut și Diego ăsta un lucru bun înainte să moară: a ascuns un „goodie" în camera lui. De fapt este un Worm Launcher care, după ce te chinuiești să-l cercetezi (al naibii, vrea Re-



Body of the Many – un Rumbler și el pe acolo!



Shodan - lupta cu Shodan se face cu EMP-Rifle!!!

search Skill de level 6!), afli că cere, nu mai mult și nici mai puțin decât un skill-ișor la Exotic Weapons de 6, așa că eu nu l-am folosit. Drept să spun, n-am folosit deloc exotic weapons-urile. Păi, ce eram eu „alien" sau „good guy"? Am preferat tot bătrânele muniții Anti-Personnel și armele de Energy Skill, că doar nu mi-am luat degeaba Skill 6 la ele, nu? (Acum sincer, m-am axat mai mult pe Hack, Maintenance, Energy Weapons, Repair și primele 3 Tier-uri, pe lângă o dezvoltare armonioasă și a celorlalte skill-uri cum ar fi Agility, Strength, Endurance, sau Cybernetic Affinity și n-am uitat de altfel nici de Modify – care și ele sunt extrem de utile!).

De la Shodan afli că The Many au format un înveliș de Biomass, cu ajutorul căruia au învelit cele 2 nave și, ca să le despartă (ideea de bază este că Shodan vrea să distrugă Von Braun), tu trebuie să urci într-un Escape Pod și să te lansezi în acest înveliș.

Partea a IV-a: Body of Many (Și ultima, am crezut eu!!! Silly of ME!)

Shodan, ca un bun prieten ce e, te lasă singur, „scuzându-se" că nu mai poate comunica cu tine (cred că avea întâlnire și pe mine n-a vrut să mă ia!). Escape Pod-ul este „paradit" rău de tot, așa că, nici să nu te gândești că o să te întorci cu el pe Rickenbacker. Trebuie să mai existe un alt drum, deci: capul sus, bărbia înainte și ... „La luptă feciorii mei!"

Te plimbi tu pe acolo (prin tunele), omori niște Rumbleri, niște arachnizi și dai de niște Sphincter Doors care nu se deschid. Ele se deschid, dar numai dacă citești log-urile și afli că sfincterele acestea sunt controlate de către niște Nerve Clusters pe care, dacă îi distrugi pe amândoi, se va deschide acest „sfinctero-ușă". Primul este aproape de locul navetei, iar al doilea este prin apă și prin radiație (dacă nu ai la Tier-ul 2, Anti Radiation Shield, atunci folosește niște Hypos ca să-ți cureți radiația).

Treci de sfincter, mergi mai departe, mai omori și tu pe-acolo tot ce mișcă și ajungi la camera cu cele două coloane care se ridică și coboară. Sari pe prima coloană, mergi până sus cu ea, sari și distrugi Cluster-ul, cobori tot pe ea și sari în tunelul cu sfincterul. Continui tot așa, „cureți" tot ce e acolo, iei de la cadavre ce-ți trebuie și te lași să cazi în golul cu apă. Aici se cam complică un pic problema pentru că nu mai ai mult și ai terminat și acest capitol. Eu, sincer să fiu, am făcut astfel: am fugit în camera cea mare și am omorât mai întâi organismele fără de care nu se mai regenerau PSI Reaver-ii, am omorât Midwife Cyborgii (mișto gagici!) și Rumblerii (băieții care merg cu capul înainte) și am început să trag în „steluțele" ce se învârteau în jurul entității din mijlocul camerei. Le-am distrus și pe acelea, după care am omorât și forma care semăna cu o sferă. Au urmat tot felul de vociferări din partea lui The Many, dar mie nici că-mi păsa! Am mers direct spre suportul din centrul camerei și m-am lăsat să cad prin gaura din el.

Partea a V-a: Where am I??? (Final Sho(w)d(ow)n)

Culegi în total 4 log-uri de la Delacroix care, după ce le citești, îți dai seama că Shodan se folosește de Von Braun și de motorul ei FTL pentru a modifica realitatea cu Cyber-Realitate. Acest lucru amenință într-un timp foarte scurt și Pământul, deci, trebuie să o oprești pe Shodan, CUMVA!!! Cyber Assassin-ii care apar îi omori cu EMP-Rifle, de fapt tot acest nivel l-am făcut cu arma aceasta. De la al treilea log trebuie să cobori pe niște cuburi, sărind de pe un bloc albastru pe altul. Găsești și ultimul log și cazi prin gaura din fața ta. Shodan îți explică intenția ei de a pune stăpânire pe tot spațiul real și că nu îi mai ești util. În încăperea cu Shodan, hack-uiești mai întâi cele trei computere de shield. Nu uita să omori tot timpul creatura care se tot regenerează (proiecția cibernetică a lui Shodan) și să te ferești cât poți de podeaua care se face roșie. După ce ai reușit să Hack toate trei computerele, Shodan nu mai este protejată de scut, so... KILL HER!!!

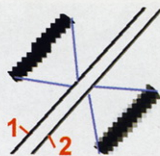
**This is THE END,
My only friend the End.**

K'shu



Shodan2 - cele 2 fețe Shodan-ei

Pe tot ecranul



Aliasing și antialiasing: linia de deasupra are marginile clare, dar este pixelizată, din cauza aliasing-ului, după cum se vede și din imaginea mărită. Antialiasing-ul introduce pixeli a căror culoare este determinată din culorea obiectului și a fondului (linia de jos).

Tehnologiile care există în stații grafice 3D de zeci de mii de dolari se apropie încet-încet de desktop-urile noastre. Vă prezentăm ce aduc sau vor aduce nou în lumea 3D două din firmele ce au un cuvânt de spus pe piața acceleratoarelor 3D: Matrox și 3dfx.

În lumea 3D, două tendințe se confruntă, susținute fiecare de nume mari: pe de o parte NVIDIA și, de curând, S3 au anunțat că viitoarele lor produse vor avea în hardware accelerare pentru Transformation & Lighting (TL, transformări și iluminări), pe cealaltă Matrox și 3dfx au (prima) sau vor avea (a doua) în următoarea generație de produse full scene antialiasing (antialiasing pe tot ecranul). Vom vedea ce înseamnă această ultimă tehnologie, care este folosită intens de sistemele 3D profesionale, utilizate la crearea de filme precum Godzila și Armageddon.



Efectele depth of field și FSA (dreapta) și lipsa lor (stânga): privirea fiind centrată pe vehiculul roșu, cel galben apare neclar.

Matrox din nou primul

Vom începe prin a prezenta tehnologia Matrox, așa cum se regăsește ea în acceleratorul G400, care există deja pe piață. De fapt, Matrox este chiar pionierul lui full scene antialiasing (FSA), pe care îl avea încă de pe vremea lui G200, din vara anului trecut. Ne aducem aminte de calitatea extraordinară pe care o dețineau imaginile 3D afișate de G200, față de competiția constituită de Voodoo 2, Riva TNT și i740. Reversul medaliei a fost că acest procedeu, deși oferă rezultate vizuale spectaculoase, încetinește mult viteza accelerării.

De fapt, ce este aliasing-ul? Un efect neplăcut cauzat, în general, de rezoluția redusă și de contrastul mare, prin care o linie, dreaptă sau curbă, apare ca având marginile în trepte, sau în „dinți de fierăstrău". De exemplu, să presupunem că tragem o linie neagră pe un fond alb, la rezoluția de 100 pixeli pe inch. Se va observa clar trecerea bruscă de la pixelii negri la cei albi. Pentru a suprima acest efect, există două metode. Prima, cea mai normală, ar fi creșterea rezoluției, dar aceasta nu se poate face deocamdată, din motive tehnice. Este clar că linia de care vorbeam mai devreme apare mult mai bine la rezoluția de 1280 x 1024 pixeli decât la 640 x 480. Cea de a doua presupune aplicarea efectului de antialiasing, prin care pixelii alăturați liniei sunt colorați, în trepte de culoare, de la culoarea liniei la cea a fondului. În cazul nostru, de la negru la alb. Procedeul de antialiasing contribuie la o creștere netă a calității imaginii, dar necesită o mulțime de calcule suplimentare, pe care acceleratorul trebuie să le facă.



Efectul full scene antialiasing: marginile panoului din imaginea din dreapta sunt nivelate, pe când în imaginea din stânga apar colțuroase.

Efecte speciale

Spuneam că Matrox folosește deja FSA. Dar acesta nu este singurul mod prin care firma canadiană încearcă să îmbunătățească sensibil calitatea graficii. Un alt punct tare al noului G400 este environment mapped bump mapping (EMBM), prin care se creează efecte de adâncime și relief pe texturi, G400 fiind primul accelerator ce folosește această facilitate a lui Direct3D 6. EMBP combină textura de pe un poligon (texture mapping) cu o „hartă" a adâncimilor și înălțimilor de pe suprafața aceluiași poligon (bump mapping), astfel încât rezultatul este o textură cu impresia de adâncime și înălțime, în locul unei texturi plate, ca urmare a lui texture mapping. Următorul pas din EMBM este adăugarea pe poligon a unei texturi provenite din reflecțiile pe suprafața sa a mediului înconjurător. De aceea, EMBM obține calitate maximă la aplicarea pe suprafețe reflexive, cum sunt valurile pe o apă, și nu la aplicarea pe suprafețe mate, care nu reflectă lumină, cum ar fi adânciturile într-un material gen stofă. Oricum însă, EMBM se potrivește perfect atât la jocurile futuristice, care se desfășoară într-o lume



Motion blur la lucru: efectele vizuale obținute sunt extraordinare.

metalică, cât și la cele care se desfășoară în spații exterioare.

Acest proces se desfășoară în mai mulți pași în acceleratorul G400, ceea ce generează o „foame” de lățime de bandă pe bus-ul memoriei (oricum foarte lat, de 2 x 128 biți) și de putere de calcul din partea cipului G400, astfel încât performanțele sale sunt reduse cu circa 30% față de cazul în care nu se aplică EMBM. Doar în cazul în care procesorul sistemului este însă destul de rapid pentru a furniza la timp date plăcii grafice (astfel încât aceasta să nu mai fie nevoită să aștepte și după CPU), se obțin cifre mari la măsurarea numărului de cadre pe secundă. La rezoluții mari, cum ar fi 1024 x 768, doar procesoarele de 300 MHz și peste reușesc să se descurce bine cu EMBM, cele mai lente putând avea încetiniri semnificative. Pe ansamblu însă, Matrox a reușit din nou să fie primul în ceea ce privește calitatea imaginii, chiar dacă este depășit la viteză de Voodoo 3 3000 și Riva TNT 2.

3dfx în lumină

Să vedem acum ce tehnologie propune 3dfx pentru viitorul său accelerator, care se pare că nu se va mai numi Voodoo (ar fi urmat a patra versiune de Voodoo). Pentru a rezolva problema aliasing-ului, 3dfx introduce T-buffer-ul, care permite full scene antialising. Avantajul T-buffer-ului este că funcționează cu orice joc, deoarece nu are nevoie de drivere sau de vreo implementare software, din partea Direct3D-ului sau a programatorilor jocurilor, toată operațiunea executându-se în hardware.

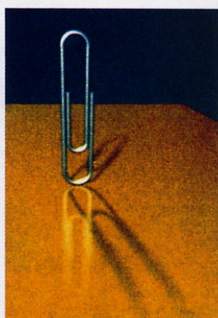
Funcția T-buffer-ului este de a păstra mai multe randări ale scenei, care sunt apoi suprapuse și, la final, sunt mutate în frame buffer, zona din memoria plăcii grafice care este citită de DAC și care păstrează imaginea ce se afișează efectiv pe ecran. În funcție de calitatea dorită a imaginii, se pot face mai mulți sau mai puțini pași (randări ale scenei). Este clar că cu cât numărul de pași este mai mare, cu atât timpul necesar este mai mare, și deci performanța pe ansamblu mai mică. Dar politica lui 3dfx este de a nu reduce numărul de cadre pe secundă cu nici un preț, așa că trebuie să ne așteptăm ca până și la o randare în opt pași în T-buffer, numărul de cadre pe secundă să fie destul de ridicat pentru a nu afecta nicicum fluiditatea mișcării. În plus, T-buffer-ul permite apariția unor efecte care nu au mai fost prezente până acum în acceleratoarele 3D mainstream, precum motion blur (neclaritatea generată de mișcarea rapidă), depth of field (adâncimea câmpului) și soft shadows (umbre moi). Pentru a genera aceste efecte, fiecare scenă se randează de patru până la opt ori, din perspective diferite, randările păstrându-se în T-buffer.



Motion blur supradimensionat: imaginea arată că este vorba de mai multe randări suprapuse, fiecare cu gradul ei de transparență.

Motion blur este efectul pe care îl percepe ochiul atunci când obiectul privit se află în mișcare rapidă. El se realizează prin păstrarea mai multor poziții succesive ale obiectului în T-buffer, ele fiind apoi suprapuse. La o viteză suficient de mare de afișare, obiectul apare ca fiind în mișcare. Același principiu se aplică și pentru efectele de adâncime a câmpului privit. T-buffer-ul păstrează mai multe randări ale scenei, de data aceasta nu din poziții diferite, ci cu distanțe focale diferite. Astfel, obiectul pe care se focalizează acțiunea în scena respectivă este clar, în timp ce zonele înconjurătoare apar puțin defocalizate, ceea ce adaugă realism vizual.

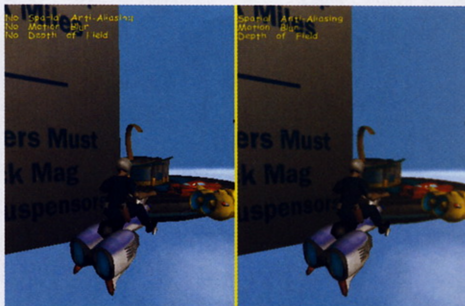
Un alt efect prin care se generează imagini realiste este soft shadows/reflections, folosit atunci când este nevoie de aplicarea de lumini și umbre pe suprafețe netede: umbrele sunt mai clare în apropierea obiectului, iar pe măsură ce distanța față de obiect crește, umbra sa pe suprafața netedă devine tot mai neclară. Rolul T-buffer-ului este să păstreze mai multe randări ale scenei, din perspective diferite, dar apropiate, după care să stocheze și rezultatul combinării lor, operație care se face ținând cont de transparența și luminozitatea fiecărei scene.



Efectul de soft shadows/reflections: umbra și reflexia obiectului sunt mai neclare pe măsură ce distanța față de obiect crește.

Toate aceste efecte au nevoie de o putere uimitoare. Deoarece nu are încă implementat T-buffer-ul în hardware, 3dfx a demonstrat rolul său și efectele speciale de mai sus pe opt plăci Voodoo 2 legate în paralel. Ciudat este că, pe de o parte, 3dfx a afirmat că tehnologia T-buffer funcționează și la randarea pe 16/22 de biți, prezentă în Voodoo 2 și 3, și pe de altă parte au anunțat că viitorul lor accelerator, cu numele de cod Napalm, va lucra pe 32 de biți. Indiferent însă de adâncimea de culoare la randare, produsul va fi foarte rapid.

Răzvan Anghelidi



Toate efectele aduse de T-buffer, aplicate unei scene dinamice.

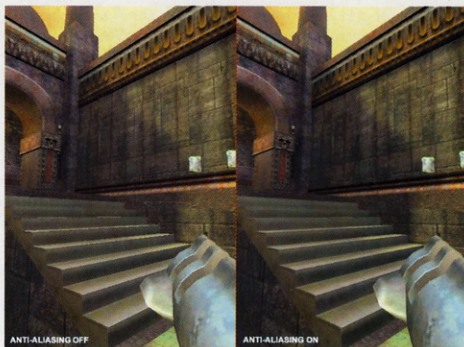
Glaze3D



În mai, anul trecut, o firmă mai puțin cunoscută anunța un lucru senzațional: procesorul grafic Glaze3D. Încă de pe atunci, se promitea realizarea un procesor cu capacități impresionante. Lumea a dat însă uitării această știre pentru că, la ora actuală, există suficient de multe firme care vorbesc la superlativ despre produse care sunt de fapt niște mari dezamăgiri. Bitboy Oy anunța că procesorul va avea niște caracteristici de-a dreptul uimitoare: 400 de milioane de pixeli dual texturați pe secundă sau 200 de milioane de pixeli texturați de patru ori. În plus, Glaze 3D promitea suport pentru Environment Mapped Bump Mapping din DirectX 6 (așa cum face Matrox G400). Aceste lucruri se întâmplau pe vremea când Voodoo 2 promitea 90 de milioane de pixeli duali texturați pe secundă. Glaze3D urma să fie lansat pe la sfârșitul anului trecut, când urma să apară TNT2 și Voodoo 3.

Și, ce s-a întâmplat? Glaze3D nu a mai apărut și cei de la Bitboys Oy și-au pus leucoplast pe gură. De-abia de curând, s-a reanunțat Glaze3D-ul, data de lansare a acestuia fiind stabilită pentru începutul anului viitor. Dar, timpul trece și lucrurile se schimbă... Noul procesor va fi disponibil în două versiuni: Glaze3D 1200 și Glaze3D 2400. Modelul 1200, realizat pentru majoritatea utilizatorilor, va oferi 1200 de milioane de texel pe secundă. Ca un punct de referință, Voodoo 3 afișează 333 de milioane de texeli pe secundă. Arhitehtura lui Glaze 3D este scalabilă și astfel este posibilă și versiunea 2400 – o placă high-end, destinată gamerilor extremi și pieței profesioniste. Modelul 2400 va permite punerea a două cipuri pe aceeași placă. Fiecare framă va fi împărțită între cele două cipuri. Nu este chiar ca modul SLI, realizat pentru plăcile Voodoo 2, însă efectul este identic – fiecare cip realizează jumătatea lui de treabă. Alte facilități: compresia texturilor de 4 la 1, environment bump mapping, frame buffer, suport AGP 4x etc.





EDRAM este un proces prin care procesorul și memoria RAM ocupă aceeași piesă de silicon. Astfel, RAM-ul va rula la aceeași viteză ca procesorul și interfața memoriei poate fi mai largă decât tradiționalul RAM extern. La ora actuală, cea mai largă interfață RAM este de 128 de biți. Interfața memoriei dintre Glaze 3D și cei 9 MB de EDRAM va fi de patru ori mai mare, adică de 512 biți.

Bitboys Oy spune că produsul va fi lansat la începutul anului 2000. La sfârșitul anului viitor vor introduce Glaze3D 4800, care va combina patru cipuri.

Producător: Bitboys Oy



Shock 2



În decembrie 1999, Guillemot va lansa unul din cele mai interesante produse PlayStation pe care am avut ocazia să le văd. Folosind din plin tehnologia de ultimă oră, designerii din cadrul renumitei firme au pus bazele unui controller ce nu folosește obișnuitul cablu pentru a se conecta la consolă, ci o interfață infraroșu. Modulul pentru recepționarea și transmiterea datelor se conectează la consolă prin portul acesteia. În plus, pentru a mări feelingul, Shock 2, va produce vibrații în anumite momente. În rest, aparatul este dotat cu 8 butoane de foc, cu obișnuitul D-Pad și cu două triggere, care pot prelua diverse funcții în cadrul anumitor jocuri. Nu în ultimul rând, producătorii au avut mare grijă la realizarea unui aparat ergonomic și ușor de folosit.



Producător: Guillemot
Distribuitor: UbiSoft România
Tel: 01/2316769

IntelliMouse Explorer



Mouse-ul a fost inventat acum câțiva ani buni și a devenit între timp un standard. Au apărut ulterior tot felul de „șoricei", care mai de care mai ciudați, care ofereau câte ceva în plus față de accesoriile de acest fel, cunoscute până atunci. Toate produsele aveau însă ceva în comun: biluța aceea micuță care punea la rândul ei în mișcare niște role ce mutau cursorul pe verticală sau orizontală.

Se pare totuși că Microsoft va schimba pentru totdeauna conceptul de „șoricel". IntelliMouse Explorer este un mouse optic... tehnica își spune din nou cuvântul. Acum ceva timp, mi-a fost dat să văd și alte accesorii optice de acest fel, însă acestea necesitau un mouse pad reflectiv special. Produsul celor de la Microsoft nu are nevoie însă de așa ceva. Micuțul „ochi" roșu, amplasat pe „fundul" mouse-ului, ia, într-un timp foarte scurt, câteva mii de imagini ale suprafeței pe care lucrezi, pe care, mai apoi, le compară pentru a determina mișcarea mouse-ului. Astfel, IntelliMouse Explorer poate fi folosit atât pe pantaloni, cât și pe o carte, pe o masă sau pe vecinul de lângă voi. Și funcționează perfect la o rezoluție de aproximativ 400 dpi! Există



totuși un impediment: produsul nu funcționează dacă este folosit pe o suprafață lucioasă. Chiar și așa, e suficient să puneți o foaie de hârtie pentru ca problema să se rezolve. Deși are o dimensiune mare, IntelliMouse Explorer este ergonomic și poate fi foarte ușor manevrat și folosit.

Ajungem și la partea cea mai interesantă: jocurile. Aici există o mică problemă pentru că s-ar putea ca mouse-ul să funcționeze un pic cam prea precis. Astfel, dacă veți mișca mouse-ul spre stânga într-un joc gen Quake, atunci va trebui ca la un moment dat, în momentul mișcării, să ridicați aparatul în aer, să-l deplasați spre dreapta, să-l puneți jos și să-l mișcați puțin spre dreapta. Altfel, săracul personaj se va roti de-i va veni rău. Nu-l recomand nimănui care iubește modul multiplayer.

Una peste alta, IntelliMouse Explorer este un accesoriu reușit, care strălucește în ceea ce privește designul și ergonomia. Nu este totuși un produs ideal pentru jocuri, fiind, după cum am mai spus, un pic cam prea sensibil. Este ideal și pentru cei ce dispun de un laptop și care nu au suficient spațiu pentru a utiliza un mouse. În plus, IntelliMouse Explorer nu trebuie curățat și viața acestuia este mult mai lungă.

Producător: Microsoft
Distribuitor: Microsoft
Tel: 01/2104393

Race Leader 3D

Deja ne-am obișnuit cu produsele Guillemot din generația Race Leader. Iată că de data aceasta, pe bancul de probă, avem un produs care reprezintă o variantă îmbunătățită. Chiar dacă designul a rămas cam la fel, s-au făcut modificări semnificative în ceea ce privește ergonomia și manevrabilitatea. Race Leader 3D nu dispune de tehnologia Force Feedback, însă este un accesoriu excelent realizat, din toate punctele de vedere. Pentru a testa



produsul, am folosit jocurile Need for Speed: Road Challenge și Midtown Madness. Cred că este inutil să amintesc faptul că, sub ambele titluri, Race Leader 3D s-a comportat impecabil. Față de celelalte produse Guillemot testate, RL 3D permite o manevrare precisă și accesarea butoanelor se face rapid. Pe lângă cele două pedale ce pot fi folosite pentru frână și accelerație, mai există în total nouă butoane programabile, ce pot prelua diverse funcții. Pentru diverse mișcări speciale sau pentru a schimba unghiul de vizionare mai există un D-Pad (directional pad). Instalarea se face extrem de ușor, folosind driverele ce fac parte din pachet. Astfel, Race Leader 3D se dovedește a fi un produs bine realizat și care îndeplinește de departe exigențele oricărui gamer înrăit.

Producător: Guillemot
Distribuitor: UbiSoft România
Tel: 01/2316769
Preț: 50.73 USD

BTC Multimedia Keyboard 9000A

9000A nu este o tastatură ergonomică, ci una multimedia, în sensul că are butoane suplimentare față de tasturile „normale". Cu ajutorul driver-ului livrat pe CD, butoanele de pe 9000A controlează unitatea CD (play, pause, skip track, etc.), volumul boxelor (mai tare, mai încet, mute), închide PC-ul sau îl trece în modul Sleep, pornește browser-ul sau Explorer-ul, precum și alte câteva funcții la fel de interesante. Conectarea se face printr-o mufă PS/2.

Ofertant: Comrace Computers
Telefon: 051-433400



America Centrală via multimedia

O apariție proaspătă în domeniul multimedia românesc ne duce către leagănul străvechii civilizații Maya.


Un vas din perioada clasică târzie în stilul zonei muntoase din nordul regiunii Chama. Chama, Alta Varapaz, Guatemala. Muzeul universității din Pennsylvania.

Cred că ar trebui să încetez a mă mira de fiecare dată când se ivește ceva nou în multimedia autohtonă. Nu de alta, dar, sub diverse forme, debutul se ițește mereu în paginile revistei noastre - ceea ce este oarecum firesc atunci când vrei să aduci mereu cititorilor informație cât mai proaspătă. Dacă în numărul trecut prezentam prima apariție a unui produs multimedia străin cu suport generos pentru limba română, iată că în pagina de față ne vom întâlni întâia dată cu produsele unei firme de multimedia românești.

O civilizație dispărută ...

Nu, nu este vorba de români ... glumă?... Cel mai bine, conținutul pachetului multimedia aici în atenția noastră, poate fi rezumat folosind cuvintele producătorilor, aflate pe cutia acestuia: „o călătorie virtuală în căutarea vechii civilizații Maya". Primul dintr-o serie de produse în limba română pe care HR Media intenționează să le arondeze subiectului „Istoria și civilizațiile planetei", CD-ul „Maya, o civilizație dispărută ..." atrage atenția prin seriozitatea și buna organizare în care este realizat.

Fără îndoială că a te apuca să purici istoria mayașilor, să alegi dintr-însa tot ceea ce este mai relevant, iar apoi să legi totul de mărturiile arheologice și de locațiile geografice actuale, să faci trimiteri la elementele definitorii ale culturii mayașe, pentru ca până la urmă să oferi inclusiv informații cu caracter turistic, nu este o întreprindere ușoară. Iar când totul este integral și copios deservit de fotografii și filme, produsul multimedia respectiv capătă proporțiile unei adevărate cărți vizuale de istorie.

„Maya, o civilizație dispărută ..." acoperă o perioadă de timp cuprinsă între 2000 î.C. și 1500 AD, pe care o reliefează în mai multe aspecte ale sale, prin cele șase secțiuni ale prezentării: Hărți, Așezări, Cronologie, Cultura veche, Obiecte de artă, Exploratori. Pentru a vă face o imagine asupra completitudinii produsului de față, voi enumera punctele de interes atinse în secțiunea Cultura veche: Construcția templelor, Scrierea Maya, Calendarul Maya și Ritualuri. Coborând și mai mult în elaborata structură arborescentă a acestui CD, găsim în Ritualuri următoarele: Stăpânirea regală, Sacrificiile, Comerțul, Jertfa de sânge, Jocul cu mingea, Înmormântarea. Și în fiecare dintre aceste subsecțiuni nu se bate apa în piuă și nici câmpii patriei, dimpotrivă, totul este expus succint și la obiect.

Totul fiind, repet, perfect sprijinit de imagini. Există o vastă secțiune dedicată obiectelor de artă. Iar din cele 37 (!) de situri arheologice prezentate în „Maya, o civilizație dispărută ...", cele mai multe sunt surprinse în mai mult de zece fotografii luate, firesc, la fața locului. În total, peste 1500 de imagini sunt adunate pe acest CD, în efortul de a face cât mai realistă, mai palpabilă, această „călătorie virtuală în căutarea vechii civilizații Maya".

De altfel, nu este tocmai vorbă-n digital aceasta cu călătoria, pentru că una din funcțiile oferite de această prezentare multimedia este efectiv de informare turistică. În cazul în care aveți voința și putirința, vi se explică modalitatea de a ajunge la situl istoric dorit, indicându-se diverse rute și punctele de interes ce pot fi întâlnite pe parcursul acestora, pentru a putea profita la maxim de efortul unei asemenea călătorii. Vă puteți da seama acum de ce am ajuns într-un sfârșit la concluzia că producătorul HR Media a intenționat și a reușit să facă din „Maya, o civilizație dispărută ..." un pachet multimedia complet. Astfel încât să acopere, pe lângă o arie geografică întinsă - Mexic, Guatemala, Honduras și Belize, și cât mai multe din exigențele noastre.

Marius Ghinea


Castilloul are nouă nivele și patru scări principale. La fiecare echinox, umbrele făcute de colțurile lui formează o formă de șarpe care coboară pe scări.

Preț: 181500 Lei
Producător:Producător HR Media
Internet: www.hrmedia.ro
Telefon:01-771.03.18

Epoci ale dezvoltării artei

Pentru mai buna înțelegere a „stratificării” istorice a atâtor și atâtor creatori.

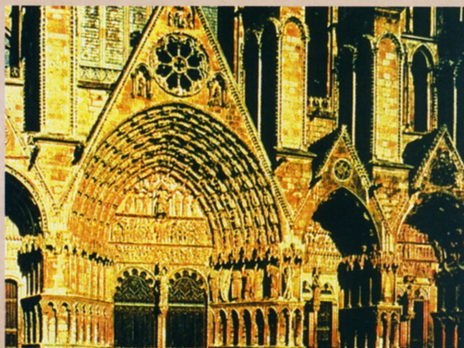
Da, încă din titlu, aceia mai perspicace dintre voi și-ar putea da seama că este din nou vorba despre un pachet multimedia produs de foștii Zane Publishing, actualmente identificați de noul nume ZCI Publishing. Și, în buna tradiție a acestor pachete, cutia pe care este scris „Ages of Evolution in Art& Music” conține nu mai puțin de patru CD-uri. Fiecare dintre acestea acoperă câte o întreagă perioadă istorică în evoluția artelor plastice și muzicii; este vorba despre Evul Mediu, Renaștere, Baroc și perioada bogată în schimbări a secolului al XVIII-lea.

Veți putea afla cum formele muzicii timpurii medievale și construcția catedralelor gotice se supun acelorași principii adânc tradiționale. Secvențe muzicale și vizuale definesc „Epoca Credinței”, în care influența Bisericii și impactul artistic al Goticului sunt perfect subliniate pe acest CD prin fragmente din cânturi gregoriene, dar și din lucrări muzicale mai târzii, în care se poate observa apariția armoniei și contrapunctului. Rezonanța discretă dintre auditiv și vizual este împlinită prin imagini ale vitraliilor catedralelor Nostre-Dame de Paris și din Chartres.

Renașterea ne este dezvăluită în „Ages of Evolution in Art& Music” prin efortul creatorilor de a oglindi idealurile platoniciene ale simetriei, proporției și armoniei. Ne este înlesnită înțelegerea spiritului umanist al Renașterii, în paralel cu redescoperirea antichității clasice; în același timp, se conturează formele madrigalului și arta portretului. Am cuvinte de mare laudă pentru realizatorii acestui CD, pentru fondul muzical excepțional, alcătuit din fragmente ale lucrărilor unor Dufay, Josquin des Pres și Praetorius. Ascultând, veți putea privi imagini ale lucrărilor lui Botticelli, Donatello, da Vinci, Michelangelo, Raphael și Ghiberti.

Dar spațiul rubricii este limitat, conținutul acestui inspirat pachet multimedia, „Ages of Evolution in Art& Music” vă rămâne mai departe spre descoperire, vouă.

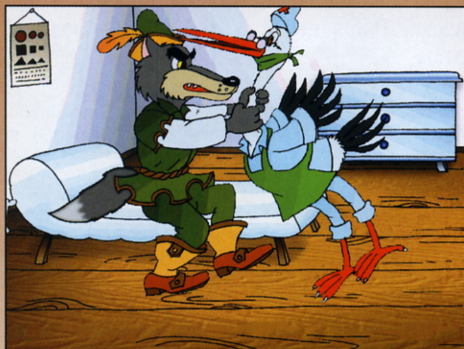
Producător:
ZCI Publishing
Ofertant:
MultiNet Baia Mare
Tel.: 062-222201



Greierele, furnica, lupul și barza

Un CD care ne va duce în lumea fabulei

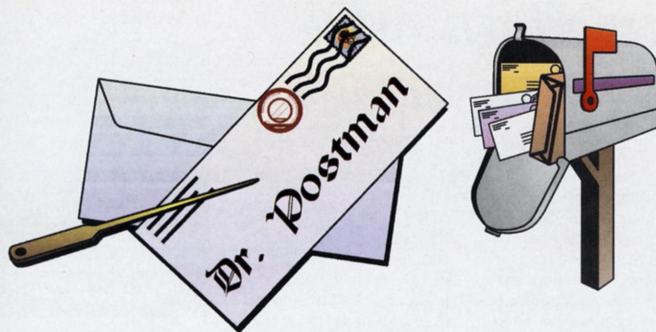
Dacă vă mai aduceți aminte, în numărul trecut al revistei noastre, unul din articolele de la rubrica „Multimedia” avea ca subiect două pachete destinate studiului limbii engleze. Apreciam în acel articol faptul că produsele respective erau adaptate limbii noastre. Iată, aceeași firmă - Cyberstone Entertainment - care ne-a trimis spre review acele pachete, apare acum din nou în revista noastră cu un produs multimedia în limba română. Este vorba despre primul pachet din seria „Clubul poveștilor jucăușe”, care serie, după cum vă puteți da seama este integral dedicată copiilor. Acest pachet conține două din fabulele lui La Fontaine, anume „Greierele și furnica” și „Lupul și barza”, precum și o serie întreagă de jocuri instructive.



Modul de punere în vizual al acestor fabule este cel al animației bidimensionale. O voce povestește partea din fabulă corespunzătoare scenei respective. Apoi, cu un clic, se poate trece la scena - screen-ul - următor. Pe parcursul întregii prezentări a fabulei există un fundal muzical original foarte plăcut.

Partea de animație în care ne sînt prezentate cele două fabule nu este de mari dimensiuni. Ea constituie însă punctul de plecare al unor jocuri simple, dar foarte interesante și educative pentru cei cărora li se adresează acest pachet multimedia, și anume copiii între 3 și 10 ani. Este vorba de puzzle, de cuvinte încrucișate, de jocuri cu numere și cu operațiile elementare (adunare, scădere, înmulțire, împărțire), jocuri de identificare șamd. În opinia mea, ideea cuplării celor două aspecte, prezentarea unor fabule cu pronunțat caracter educativ și jocurile instructive, face din acest pachet multimedia dedicat copiilor o ofertă foarte interesantă.

Producător:
Cyberstone Entertainment
Ofertant: IMEG
Tel.: 064-189102; 064-431660



Ca de obicei, o să le mulțumesc tuturor celor care ne-au scris. Primim din ce în ce mai multe scrisori şi acest lucru nu poate decât să ne bucure. Vă asigur că toate scrisorile au fost citite cu atenție. Dacă ați cerut anumite informații dar, din lipsă de spațiu, nu v-am putut răspunde în această rubrică, sunați la redacție şi vom face tot posibilul pentru a vă răspunde la întrebări. Şi, încă un lucru: Scrieți-ne în continuare! Pentru noi, scrisorile voastre înseamnă foarte mult.

Dr. Pepper

Murariu Mihai, Lugoj

Dragă redacție LEVEL

Eu și prietenul meu cu același nume avem o mică rugăminte. Se făcea că jucam Half Life. Jucam nestăviliți și plini de curaj. Eram foarte deciși să terminăm acest joc creat de cele mai luminate minți din lumea jocurilor. Totul a mers bine până când performanțele noastre ne-au condus către îngrozitorul nivel XEN. [Aici prietenii noștri ne relatează problemele pe care le au.]

Vă rugăm să ne dați un răspuns.

Ai voștri prieteni Mihai 1 (Ce zici omule? Crezi că ne răspund ăștia?) și Mihai 2 (Ar face bine! Că n-am stat degeaba atâtea ore să batem scrisoarea asta pe amorțita aia de eclipsă.)

Dragi prieteni,

(Bă, uite că v-au răspuns ăia de la LEVEL!)

Problema voastră este destul de simplu de rezolvat, cu toate că m-am chinuit destul de mult până am reușit să ajung pe platformă. Tot drumul de pe stâncă pe platformă se parcurge prin salturi repetate. O să vă ia ceva timp dar, până la urmă, veți reuși.

Baftă!

Chereji Florin Silviu, Bistrița

Nu o să mai redau toată scrisoarea, ci o să trec direct la propunerea pe care ai lansat-o. Deci, ne propui să mărim numărul de pagini la 150 și să găsim câte un colaborator în fiecare județ, care să scrie o pagină cu evenimentele legate de jocuri din județul său. Propunerea este extrem de interesantă, dar, momentan, nu este posibilă o mărire a numărului de pagini. Cu toate acestea tu nu fii supărat și cumpăra în continuare LEVEL-ul. Doar ți-am răspuns la scrisoare, nu?

Ne mai auzim

Langa Florian, Bucureşti

Se pare că vei fi foarte bucuros, după ce vei citi numărul din septembrie, pentru că o mare parte din sugestiile tale au fost deja îndeplinite. Ca să nu mai spună gurile rele că noi nu ținem cont de propunerile cititorilor. Să ne spui părerea ta și vis-á-vis de acest număr.

Bye!

Vădan Alin, Satu Mare

Am publicat scrisoarea ta pentru un singur motiv. Băi băieți, încă nu v-a trecut supărarea pe Lara din București. Zice prietenul nostru Alin despre Lara: „ce tipă severă!". Severă sau nu, scrisoarea ei a fost meseriașă. Se pare însă că ați speriat-o, că nu ne mai scrie. Nu te lăsa, Lara!

Acum să trecem la întrebările tale.

1. „Terenul" pe care îl vrei este scump. E zona ultracentrală.

2. Realy incredible.

3. OK!

Brașovul e în centru țării, nu în colț. Așa că, din centrul țării înspre un colț, multe saluări.

Şerbănescu Tudor, Bucureşti

Întâi de toate, îți mulțumim pentru laudele tale. Ne bucurăm nespus că numărul din septembrie a reușit să satisfacă multe dintre așteptările fanilor noștri. Acum să trecem cu o viteză uimitoare la problemele tale. Personal, prefer Celeronul, pentru că este mult mai ieftin și este destul de bun pentru un gamer din România.

Cât despre sistemul tău actual, dacă aș fi în locul tău aș opta pentru un up-grade la o firmă, decât să vând sistemul și, după aceea, să cumpăr altul. Așa vei scăpa și mai ieftin și nu vei sta fără calculator nici o zi.

Oricum, tu decizi, eu ți-am dat doar o sugestie.

Baftă și salut!

Silaghi Ştefan, Simleu-Silvaniei

Decât să trimiți banii în plic și să se piardă plicul, mai bine îl rogi pe unul dintre părinții tăi să meargă cu tine la poștă și să completeze mandatul poștal. Cât despre adresă, aceasta este următoarea: B-dul. Victoriei, Nr. 12, Et. 1, Brașov. Când vii prin Brașov, ești invitatul meu la redacția LEVEL. Și încă un lucru. Îți mulțumesc pentru poză. Te aștept!

Salut!

Udrea Bogdan-Mitruț, Bucureşti

Dragă LEVEL

Pentru că nici de data aceasta nu mi-ați dat un răspuns nevoilor mele din scrisoarea anterioară, m-am hotărât să vă scriu pentru a patra oară. Nu va supărați că vă țin evidența. Sper că de data aceasta să-mi publicați și mie scrisoarea și să aflu răspuns la întrebările mele. [Nu ne supărăm, ci, din contră, ne bucurăm că nu te-ai descurajat, ci ai continuat să

ne scrii. Iată că îți răspundem, ca să nu zici că suntem răi].

Răspunsurile la întrebări
1. Economia românească e de vină.
2. Răbdare
3. Economie de pagini. Poate va reveni.
4. Avem și concursuri și premii.
5. Mersi.

Jump with us to the next LEVEL!

Scrisoarea lunii

In aceasta lună, cel mai mult m-a impresionat un grup de gameri din Năvodari, care au editat un ziar numit Gazeta Gamerilor. Doresc să îi felicit pe această cale și să le urez multă baftă în continuare. Sper că ne vor trimite și numerele următoare ale gazetei lor. Tinerii noștri prieteni doresc să corespondeze cu toți fanii jocurilor, în special cu fanele. De asemenea ei doresc adresa Biancăi din Brașov. Așa că, dacă Bianca, sau oricare alt gamer dorește să corespondeze cu redacția Gazetei Gamerilor, adresa este: Str. Midiei, Nr. 5, Bl. MC1, Sc. B, Ap. 35, Năvodari, Jud. Constanța.

Mult noroc în continuare!

Deus Covrigus aka Mao-Tse-Dungi

Yo Level!

Cred că a venit timpul să mă reped asupra unei coli de hârtie și să vă gâdil ochișorii cu câteva rânduri din mirificul meu scris [poetică introducerea].

În primul rând, „La mulți ani" pentru cei doi ani de tumultoasă activitate [mulțumim frumos].

Critica primordială pe care vreau să v-o fac este un răspuns la seriozitatea care abundă. Potențial de ghidușii există, mai ales la „ăla sălbaticul", și să știți că mulți apreciază un comentariu picant...

Nu mai continuu cu scrisoarea. O să îți spun doar că „ăla sălbaticul" a fost foarte încântat de scrisoarea ta, mai ales de faptul că cineva îi apreciază glumele, la care este atât de priceput. Încă un lucru mai am de spus. Sunt invidios pe tine, mai bine zis pe up-grade-ul pe care ți-l vei face cu 20 de milioane. O să ai un sistem frumușel.

Multă baftă și mai vorbim!

Eddie- Satu Mare

[O să reproduc doar o parte a scrisorii tale, care este destul de sugestivă pentru un anumit grup de persoane]

Sunt sigur că 95% din cei care critică vehement una sau alta dintre rubricile revistei, în viața lor nici măcar n-au încercat să redacteze o revistă. Așa că, prin această scrisoare, le transmit tuturor celor care nu au nimic mai bun de făcut decât să se lege de tot felul de lucruri nesemnificative, ca, înainte să-și ia stiloul în mână, să se gândească ce vor să scrie.

Salutare!

Lupescu Vlad, București

Dragă Vlad,

Nelămurirea ta în legătura cu trecerea la monitorul de 17 inch și la o placă grafică 3D, nu o înțeleg. Bineînțeles că această trecere este binevenită, numai bani să fie. Eu îți doresc mult noroc și la cât mai multe up-grade-uri.

Ne mai auzim!

Storm (the girl), București

Hello people!

Vă scriu din București, căci acolo locuiesc, și sper să măresc prin această scrisoare numărul gamerițelor (funny word) care vi s-au adresat. Mi-a plăcut atitudinea voastră în ceea ce privește disputa între sexe, în domeniul jocurilor pe calculator și, din păcate, trebuie să recunosc că și eu am avut, și am în continuare, hard times, când vreau să merg să joc ceva în rețea. Nu înțeleg de ce mulți, din păcate prea mulți, băieți sunt atât de revoltați de apariții feminine în cadrul unor cafenele internet sau a altor localuri de acest gen. De fapt, nici nu mă interesează prea tare subiectul, până la un punct... și acesta ar fi momentul în care încep să le „kick their asses" la diverse jocuri... de fapt, la Quake îi doare cel mai tare. Chipurile, Quake ar fi un joc pur masculin... și încep discuții de genul... dacă până și ASTA te face la Quake, ești varză [Ești bună de tot, fata mea, dacă reușești să-i bați pe „săracii" băieți– spuse K'shu – „Keep UP the Good Work!"].

Nu o să mai continuu cu scrisoarea pentru că am ajuns deja acolo unde voiam să ajung. Ce-aveți bă cu fetele? În loc să vă bucure câte o astfel de apariție, voi săriți cu gura și, dacă luați bătaie, vă rușinați. Ia dați-vă mâinile și împăcarea (Kiss & Make UP!). La urma urmei, suntem cu toții gameri și ne aflăm în aceeași oală [ulcior, putinică, borcănel etc ... - K'shu].

Mulțumim pentru felicitări și mult noroc în continuare!

Smarandache Tudor, Bușteni

Dragă redacție,

Sunt Tudor - the Zerg exterminator - și vă scriu din spital, cu o mână ruptă [Ți-a rupt-o vreun Protoss? – K'shu]. Aș vrea să vă felicit pentru atenția și respectul cu care tratați scrisorile și felul în care redactați revista.

[Urmează o parte în care prietenul nostru fidel ne imploră să-l ajutăm cu niște cheat-uri, pentru care va trebui să sune la redacție.]

Dacă plecați urechea la rugămintea mea, vă jur pe terani și pe protoși că până la capătul calculatorului meu nu o să mai trișez niciodată.

Cu multă stimă, Tudor

P.S. *Scuzați scrisul, am mâna în ghips.*

Am văzut-o și pe asta. Omul are mâna în ghips, dar acest lucru nu l-a împiedicat să ne scrie. Dacă toți fanii noștri ar fi așa de fideli, am primi mult mai multe scrisori. Oricum primim o grămadă. Încă odată, sună pentru cheat-uri. Sunați toți, că doar nu avem telefon cu 8989... Nu vom putea să le oferim tuturor celor care doresc cheat-uri, răspuns la această rubrică.

Multă baftă și să ți se vindece cât mai repede mâna, să poți să butonezi ceva, că fără e greu.

Bye!

Scântee Alexandru, Constanța

In primul rând o să-ți mulțumesc pentru aprecierile tale. În ceea ce privește problema ta, nu cred că este vorba despre hard-disk. Poate că trebuie să reinstalezi Windows-ul, sau poate că placa ta grafică nu este configurată corect. Încearcă și poate se va rezolva problema. Pentru RollerCoaster Tycoon, sună la redacție și te voi ajuta cu un număr de telefon al distribuitorului.

Salut!

G@mR-X

Îl mai țineți minte pe băiatul care ne-a descrețit frunțile, acum vreo două luni, cu Level Book. Atunci, el ne promisese o continuare. Iată că tipul este serios, s-a ținut de cuvânt și a revenit în forță cu Level Book part II, The Nightmare Continues. Voi reda în continuare primul paragraf:

Romanul este realizat în 9D, 3D la puterea a 3-a. Pentru a avea parte de toate efectele speciale, trebuie citit cu ochelari de eclipsă. Dacă nu se vede nimic, înseamnă că ochelarii nu sunt buni și, dacă ați privit cu ei eclipsa, consultați imediat un medic.

În continuare sunt prezentate câteva sugestii, câteva desene, toate caracterizate de mult, mult umor. Ne-am amuzat copios când am citit scrisorica, de vreo 20 și ceva de pagini. Dar, la sfârșit, ne-am întristat. Scria: THE END. Noi speram că prietenul nostru a vrut să spună: VA URMA. Noi sperăm că ne vei mai scrie, chiar dacă vei reduce numărul de pagini.

Vrem volumul III!
Ne mai auzim!

Drop Andreea, București

Stimabilă domnișoară,

Ne-am bucurat mult că ai apreciat schimbările care au avut loc dar, totodată, ne-am

întristat că ai pus „botic" din cauză că lipsește posterul. Asta este. Sper ca stiloul cel nou, pe care ți l-ai cumpărat, să aibă mult de muncă la scrisorile pe care ni le vei mai trimite. Aștept vești de la tine!

Mulțumesc pentru trandafir

[Oh-La-La, trandafirii, chestii-trestii! Vreau și eu! – K'shu]

Sayonara!

Flaviu Satmar (13ani)

Vreau să vă pun o întrebare scurtă: la megatombola din septembrie participă doar chestionarele, sau și plicurile? Aștept răspunsul dumneavoastră. Mulțumesc!

Ahoe!

Nici nu știu ce să răspund la o întrebare atât de ambiguă. În rest, numai bine! Și, ca să-ți răspund: numai chestionarele!!! Deci ...

Annonymous The Greatest

Hi, you lucky ones !

Am atâtea să vă zic încât sigur o să uit ceva. Nici nu știu cu ce să încep.......

„La mulți ani !", ca să nu uit, și felicitări pentru Constanța (nu județul) cu care apăreți și pentru cele 100 de pagini, dar totuși prețul e cam mare (de la 25 la 34 de mii e ceva +30%)

Oricum, tot o să cumpăr revista. Sper să observați și din chestionar că rubrica despre console nu prea e apreciată, așa că, mai bine ar dispărea. Bine că ați eliminat și posterul căci: UNU - nu mi-a plăcut să-l pun pe perete. Sper să nu faceți prostia să băgați jocuri întregi pe CD. Mă întreb de ce nu a apărut demo-ul de la Q3 pe CDu' din LEVEL și l-am văzut pe CDu' PCWORLD, utopie, nu? Care revistă are mai mult în comun cu jocurile ?

Browserul CD-ului e OK, dar vreau să vă întreb, mie de ce nu-mi apar caracterele românești (de exemplu, la „SETĂRI" nu-mi apare „Ă") deși le am instalate ?

Dacă tot doriți ca LEVEL să se adreseze și fetelor , de ce nu introduceți în echipa voastră și o fată, ar fi ceva, nu ??

Ne tot aburiți din când în când cu un nou look, dar parcă ar fi o promisiune electorală pentru că doar mici detalii sunt schimbate și foarte puține noi apar. De exemplu, la notarea jocurilor ați putea spune și ceva despre ce va plăcut și ce nu în joc, sau să dați o adresă de Internet unde să găsim mai multe informații.

Sigur mai uitai câteva lucruri așa că, până data viitoare,

Bye-bye

Bună

Atât de multe sugestii, laude și critici că nu știu la care să-ți răspund mai întâi. In primul rând trebuie să-ți spun că, în mare parte, chestiunile legate de CD nu depind de noi, redactorii. Apoi să-ți spun că în echipa noastră sunt și fete, iar dacă nu mă crezi, te invit aici, la redacție, să te convingi. Noul look l-au observat mulți, dovada fiind reprezentată de grămezile de scrisori pe care le primim. Sper ca, încet, încet, să observi și tu schimbările apărute. Despre preț, cred că am spus-o de zeci de ori: economia țării noastre e de vină! Asta este, nu prea avem ce să facem.

Ciao!

Ilian Virgil Liviu Mircea

Mă numesc Ilian Virgil Liviu Mircea... [Câte nume ai, băi, tăticule?] și sunt un mare fan al revistei Level. Am 2 întrebări: 1) La ce adresă trimit chestionarul din ultimul număr? La adresa pentru corespondență sau adresa de sub sigla level (B-dul Victoriei, nr.12 et.1 - 2200 Brasov) 2) Pot trimite chestionarul împreună cu talonul de TOPTEN?

Bună, fratele meu Nume Lung

Poți trimite chestionarul împreună cu talonul de top ten, la adresa de corespondență, pentru că este mai sigur. Opțional, în plic, pot fi inserate și alte obiecte gen vederi, felicitări, desene, dar mare atenție: nu trimiteți bani în plic. Și cei de la Poșta Română ne învață acest lucru.

See you!

Maria C.

Am o rugăminte la dumneavoastră: de aproape două luni încoace, caut cu disperare jocul RAILROAD TYCOON II: THE SECOND CENTURY la magazine specializate precum și la tarabe (luna trecută am ajuns și în Brașov și l-am căutat și acolo). Aș dori să mă îndrumați spre un magazin (din București sau măcar Brașov) sau măcar spre un loc unde se vând jocuri falsificate, precum și un preț estimativ.

VĂ MULȚUMESC

cmaria@starnets.ro

Hi!

În paginile revistei noastre, vei găsi numerele de telefon ale distribuitorilor din București. Mai mult decât atât nu putem face pentru tine. Va trebui să suni pe la fiecare dintre ei și să întrebi despre jocul respectiv. Baftă!

Blidariu Adrian

Hello there!!!!! My name is Blidariu Adrian și, după cum se vede, sunt un megafan al StarCraft-ului. Îmi pare rău că nu v-am mai scris nici un e-mail, din luna mai parcă, dar bineînțeles că am cumpărat în fiecare lună revista Level care, acum că a împlinit 2 ani, este mai mișto' ca niciodată!!!! Felicitări!!!!

OK, am trecut peste introducere și acum aș avea și eu câteva gânduri de împărtășit, care sper, cât de cât, să se adeverească. Bineînțeles că acestea sunt „critici", dar și vorbe de laudă.

Critici: (sugestii)

- să zicem că cineva vrea ca, începând din luna aceasta, să-și facă un abonament Level. Ar trebui bineînțeles să decupeze talonul de la pag. 96, să-l completeze și să-l trimită. Totul OK, până la decupat. Pe spatele paginii unde se află talonul, este exact CARCASA pentru CD. Oameni buni, eu unul, pentru fiecare CD Level, îmi cumpăr lunar o carcasă la care pun coperta din revista (coperta pentru CD) pe care o iau în fiecare lună. Luna aceasta, fratele meu vrea să-și decupeze talonul pentru a se abona. Mie nu-mi convine chestia asta, și așa am ajuns la un conflict de interese dar bineînțeles că-l voi lăsa până la urmă. Recomand ca, pe viitor, să alocați un spațiu special pentru. talon și carcasă.
- Luna aceasta am sperat să avem ca surpriză un super poster care să ne lase cu ochii-n soare. Bineînțeles că, de ce îți este frică, nu scapi. Sper ca, de acum încolo, să puneți în fiecare lună un poster, chiar dacă trebuie să măriți și prețul. Asta este!!

Câteva mii în plus, dar cred că toți ceilalți gameri sunt de acord cu aceasta chestie.
- Eu vă spun sincer că rubrica PlayStation mă lasă rece. Eu cred că este inutilă într-o revistă dedicată jocurilor pe PC. Get it out of there!!!!!!
- De câteva luni încoace browser-ul CD-ului arată identic. Mai modificați-l și voi, măcar din când în când, și puneți niște efecte sonore klumea.
- Faceți-vă și voi un site, pentru numele lui Dumnezeu!!!!
- Nu credeți că ar fi super dacă ați reintroduce rubrica FunStuff??? Eu cred ca da, și pun pariu că nu sunt singurul.
- De ce nu puteți să publicați și mesajele e-mail la Dr. Postman și nu neapărat scrisorile pe care, mie unuia, îmi este cam lene să le scriu cu creionul în loc de keyboard.
- Eu cred că ați putea să mai adăugați și niște utilitare în plus pe CD.

Laude

În afară de cele de mai sus, sunteți o revista super și cred că ați Jumped to the next level și ați devenit Most Wanted in Romania în cadrul revistelor de games-uri.

Restul laudelor sunt exprimate în chestionarul din revistă sub forma unor cifre de la 1-6.

În încheiere, sper că veți ține seama cât de cât de sugestiile mele și aștept cu nerăbdare răspunsul vostru dar, până atunci: Take care guys and remember that you are # 1 in all our hearts!!!!!!!

Bye, Ady

Bună Ady Boy!

Nu o să discut chiar toate propunerile sau criticile tale, dar o să te lămuresc la câteva dintre ele. Talonul pentru abonament l-am tot mutat de

pe o pagina pe alta, până a ajuns acolo unde este acum. Poate că o să-l mutăm, dar nu promit nimic.

Rubrica de PlayStation este citită de mulți posesori de console, pe care nu îi putem lăsa deoparte. La urma urmelor, și ei sunt gameri.

Iată că am răspuns și la câteva mail-uri, ca să nu-i supărăm pe leneșii care preferă tastatura în locul pixului.

Site-ul este deocamdată în stadiul de proiect, dar, cu puțină răbdare, vom avea și așa ceva.

În rest numai bine și sper că ne mai auzim!

Bye!

Giurgea Mihnea, Ploiești

Hello down there!

Sunt fanul nr. X al LEVEL-ului. Mă numesc Mihnea Giurgea Cezar Andrei [altul cu multe nume], zis M3X, Regele Comediei, bunicel la role (nu fac 5 scări), cel mai tare la dribling la baschet, gamer cu PC 75(586). [Dar cu dragostea cum stai?]

Sunt la a IV-a scrisoare, și nu mi-ați publicat nici una până la 20 aug. 1999. Vreau întâi să vă felicit de 1.000.000.000.000.000.000 (un quintilion) de ori pentru treaba făcută la revistă. [Îți mulțumim de un frixilion de ori. Te las pe tine să exprimi numărul ăsta în cifre]. Sincer, în afară de câteva greșeli pe care le aveți (Omul e suspus greșelii), totul e OK, nu KO, ca la alte reviste. Vreau să vă spun că știu cum este când îți spun alții ce trebuie să mai faci la revistă, să mărești numărul de pagini, să scazi prețul, s.a.c.c.t.f.s.l.d.u.s. (și alte chestii care te fac să le dai un șut) [O să tai puțin din scrisoare.]

P.S. Dacă îmi publicați scrisoarea veți auzi un strigăt de 1.000 decibeli și veți simți un cutremur de 333, (0192837465) grade pe scara Richter.

Hi up here!

Scrisoarea ta ne-a încântat pe toți, mai ales că ne-ai umplut de laude. Îți mulțumim pentru felicitări, sperăm că ne vei mai scrie, iar, în ceea ce privește răcnetul tău, mai bine nu provoca un cutremur, că au fost destule prin lume în ultima vreme.

Ne mai auzim!

Bîrlă Adrian Ovidiu, București

Salut LEVEL!

Vă spune Zulu din București, aka Bîrlă Adrian. Încep prin a vă spune „LA MULȚI ANI!" cu ocazia împlinirii a doi ani LEVEL. [Mulțumim] Keep the good job, folks! Despre revistă, numai de bine, pentru mine e aproape perfectă. Iar acu', câteva dintre micile mele dureri. Sper să nu vă supărați pe mine.

[Aici o să prezint doar problemele la care o să-ți răspund. Despre CD, nu pot decât să-ți spun că depinde în mică măsură de noi, redactorii.]

1. Un review special cu cei de la Blizzard Entertainment.

2. Un review la Tiberian Sun.

3. Un review la StarCraft.

Vă rog să-mi răspundeți!

În final, vă felicit pentru revistă și pentru CD, și:

See you on the next LEVEL!

Salve!

Cred că după ce vei citi numărul din Octombrie, vei fi mulțumit. Să nu se mai spună că nu ținem seama de propunerile cititorilor.

În ceea ce privește colaborarea, deocamdată suntem o echipă completă. Oricum ar fi destul de greu deoarece tu ești din București. Oricum, te ținem minte.

Până una alta, te salut și sper că ne vei mai scrie!

Fulga Ion Cosma, București

Yo LEVEL Dudes!

Mă cheamă Cosma Fulga și sunt unul dintre cei mai noi fani ai voștri. You guys are great. Anyway, vin la voi cu o întrebare:

Eu am un P 200 cu 32 MB RAM, HDD de 3.2GB și o placă grafică de 1MB (no 3Dfx). Ce upgrade-uri îmi recomandați????

În rest, revista e super-cool și-mi place la nebunie, dar trebuie să-i dau dreptate unui omolog de-al meu, în calitate de fan LEVEL, și să vă cer un Review Special cu cei de la Blizzard Entertainment.

I pup YU!

Hello Cosma și Fulga!

În primul rând, o să-ți mulțumesc pentru laude. Cât despre up-grade, fă pe naiba-n zece, fă rost de mulți-mulți bani și fă up-grade la toate componentele, că mâine-poimâine râde lumea de tine. Sper că te-am mulțumit cu Review Special-ul. Mai scrie-ne!

We don't pup you, because we are normal people!

Bye, bye!

Șerbana Alin, București

Salut!

Sunt Alin și îndrăznesc pentru prima dată să vă scriu. Până acum m-am mulțumit doar să citesc scrisorile și mail-urile la care răspundeți, dar totul are o limită. [O să cenzurez o parte din scrisoare, deoarece sunt expuse anumite sugestii legate de CD, pe care le-am primit și din partea altor cititori.]

Pe lângă București eu îmi petrec vacanțele și la voi, în Brașov, și chiar aș vrea să vă vizitez redacția. [Adresa o găsești pe coperta revistei.] Și, încă ceva și gata. Sunt un mare fan al lui Wild Snake, îl apreciez pentru treaba bună pe care o face, pentru că reușește să ne transpună în peisajul jocului.

Bye!

Jump to the next LEVEL!

Salut și io!

Nu pot decât să-ți spun că te așteptăm pe la noi pe la redacție și că provocarea ta a fost acceptată. Dintre redactorii LEVEL, puțini se pricep ca lumea la StarCraft dar, dacă nu reușim să facem față, ne ajută colegii de la CHIP. Tu vino, și o să să mai vedem.

Laudele tale la adresa lui Wild Snake sunt întemeiate. El este un artist în crearea unei atmosfere cât mai potrivite pentru fiecare articol. S-a bucurat foarte tare când a citit scrisoarea de la tine.

Bye, bye and jump with us!

Zarinschi Ștefan, Botoșani

Salut băieți!

Felicitări pentru revistă și CD!

[Mulțumim mult!]

Mă numesc Zarinschi Ștefan și sunt din Botoșani. Sper ca scrisoarea mea să ajungă la voi și mai sper că îmi veți răspunde la întrebări. [Nu mai redau și întrebările, ele sunt legate de probleme care apar la rularea anumitor demo-uri de pe CD]

Vă rog să-mi răspundeți la întrebări, deoarece sunt disperat că nu pot juca aproape nici un demo de pe CD.

BYE!

Dragă Ștefan!

Nu ne-ai spus nimic despre sistemul tău, dar cred că problemele tale sunt legate de acest aspect. Poate că ar trebui să treci la măsuri drastice și să faci un up-grade. Nu am avut nici un fel de problemă și, de aceea, cred că e vorba de sistem. Încearcă același CD la cineva cu o configurație mai tare.

Sper că vei reuși să treci peste aceste probleme.

Ne mai auzim!

Ioniță Alexandru, București

Scrisoarea ta conține multe dintre sugestiile pe care le primim de la majoritatea fanilor noștri. Mulțumim pentru felicitări. Ceea ce m-a impresionat a fost coloratura scrisorii tale. Ești cumva fan al echipei Steaua, sau preferi altă echipă.

Sper că ne vei mai scrie!

Servusică!

Vlad Panait aka Tzepeș, București

În primul rând îți mulțumim pentru felicitări și pentru scrisoarea ta multicoloră, care ne-a cam obosit ochii, dar nu contează. Tu ai muncit la ea și noi apreciem acest lucru.

Problema ta cu CD-ul copie după original cred că este mai complicată. Există astfel de CD.uri protejate la copiere, astfel că, deși tu ai copiat toate fișierele, copia nu este bună de

nimic. Se mai poate ca label-ul să nu fie același cu al originalului. Concluzia cred că este următoarea, din păcate pentru tine: CD-ul copie nu cred că va merge vreodată. Încearcă-l și pe alte sisteme, poate te-a lăsat CD-ROM-ul.

Baftă!

Lepădatu Mircea, Brăila

Hidi hidi hidi ho!

[Frumoasă introducerea, se vede că prietenul nostru a călătorit pe meleaguri străine. O să sar peste o parte a scrisorii și o să mă opresc exact unde se află esențialul.]

Săptămâna trecută am fost la nașii mei în New York. [Să știi că sunt invidios.] Când am văzut prețurile la electronice, și mai ales la calculatoare, să-mi cadă... ochii. Păi, toate astea de se bagă-n priză sunt de 2-3 ori mai ieftine decât aici. Un Voodoo3 3000 este doar 75$, 128 Mb RAM costă doar 90$. Și acolo doar persoanele importante au calculator, chiar dacă sunt așa de ieftine.

Bună și yha uhi ouau!

Am înțeles supărarea ta, și te înțeleg. Cred că toți banii i-aș fi cheltuit pe componente pentru calculator. Dar, după cum ai spus chiar tu, ei nu au calculatoare atât de multe ca noi. Păi, tot românu' e gamer de frunte! Ne luptăm noi cu sistemele noastre de tot râsul și ne facem rost de jocuri de pe unde putem, dar avem experiență de gameri, experiență pe care nu o mai au mulți.

Baftă!

Mihai Coman, Pitești

Fratele meu. Sper să nu te superi că nu îți voi mai publica toată scrisoarea, pentru că majoritatea chestiunilor pe care le-ai supus discuției au fost deja atinse. Ceea ce mi-a plăcut cel mai mult a fost post scriptum-ul. Cică:

-Knock-knock!
-Who's there?
-Bye!
-„Bye" who?
-Buy the next LEVEL!!!

Ați înțeles cu toții care e tărășenia! Cumpărați LEVEL-ul în fiecare lună și mai vorbim!

Salutări!

Ne-au mai scris:

Ioniță Alexandru, Onu Teodor, Udrea Bogdan, Călin din București, Limbidis Adrian, Popescu Vlad, Lefter Victor, Gheorghiu Radu, Cârlan Daniel, Ionescu Horia, Bădescu Ionuț, Nica George Alexander, Hrestic Răzvan, Andrieș Oana (Reao, șmechero, duro, sună pentru cheat-uri. Sunt gelos pe Claude), Scoruș Andrei Georgian, Radu Bostan, Popescu Răzvan, Dumitriu Ionuț, Andreea din Timișoara, Georgescu Ștefan, Rădulescu Ioan (Sună și vorbește cu cei de la abonamente în legătură cu plecarea în străinătate), The Black Knight, Buligă Daniel, Popa Mihai (Când mai vii prin Brașov te așteptăm. B-dul Victoriei e lângă gară), Sub-Zero, MKD, Gologan Cristian, Blue Man, Prială Emanuel, Ionescu Vlad (Urmează și alte horoscoape), Kid (Ideea ta nu e rea deloc), Lazăr Alex, Anastase Valentin, Danciu Mihai Cosmin, Dimitriu Alexandru, Pop Ioan Lucian, Efremescu Radu (Mișto caricatura), Bălașa Ionuț, Vally the King (sună la hot-line Chip), Oiță Răzvan, Pricop Victor-Ioan, Akimbo, Lăzărescu Radu, Cobzaru Andrei, Glăvan Cătălin, Mr. Horror, Alex Bălan, Cremeneanu Robert, Bărbulescu Toma, Gavrilov Mihai, Andrei Pârvu, Bughișan Valentin, Rusu Daniel, Jurcă Cristian, Dăncescu Dan Adrian, Bozonc Adrian, Șerban Ovidiu, Diaconescu Alexandru, Iancu Barbărasă, Balaș Bogdan, Max the Fire Raven (mai citește odată Blackmoon Chronicles), Bălan Adrian, Cojocariu Theodor, etc.

Horro(r)scopul gamerului

Ceberber
(21.03-20-04)

Constelația berbecului a fost puternic afectată de eclipsa din 11 august. Există un număr mare de victime. 3542 de stele sunt date dispărute. Cum, ce înseamnă aceasta? Că trebuie să trimiteți niște ajutoare pentru bieții sinistrați.

Taurine
(21.04-21.05)

Mare noroc la bani. Dar, atenție! Acești bani trebuie neapărat cheltuiți pe jocuri sau pe Up-grade-uri. Așa ne spune a cincea stea din constelația dumneavoastră, care se află momentan într-un con de umbră, astfel că a trebuit să folosesc o lanternă.

Carcasa CD-ului



Germeni
(22.05-21.06)

Calitățile dumneavoastră își vor spune, în sfârșit, cuvântul, mai ales că au apărut ceva RTS-uri mult așteptate, cum ar fi AOE 2 sau Tiberian Sun. În schimb nu încercați să folosiți aceste calități acasă, că s-ar putea să nu țină.

Cancer
(22.06-22.07)

Un meteorit rebel a pătruns în constelația dumneavoastră și a făcut adevărate ravagii printre stele, după care a părăsit locul accidentului. Se pare că se afla și sub influența băuturilor alcoolice. Pentru informații utile sunați la 911.

Fărâma de $
(23.07-22.08)

Nativii din aceasta zodie sunt caracterizați de o dărnicie fără margini. Chiar și unui necunoscut îi veți face un cadou, doar pentru a-i vedea bucuria întipărita pe față. Treceți și pe la noi cu o plasă de hard-uri și procesoare.

Cosânzeana
(23.08-22-09)

Unul dintre inelele lui Jupiter atinge planeta Marte, aflată sub conul de umbra al lui Pluto. Acest fapt va avea influențe puternice asupra nativilor din prima decadă a acestei zodii. Să mă sunați și să-mi spuneți și mie care au fost acestea.

Talere
(23.09-22.10)

Cântăriți fiecare situație de mai multe ori, astfel încât deciziile pe care le luați să nu fie pripite. Problema apare la situațiile mai mari de 10 kg, pentru că se aplică un tarif suplimentar de 2500 lei\kg. Extras din regulamentul Poștei Romane.

Corspion
(23.10-21.11)

Sunteți într-o stare proasta. Rezolvarea este următoarea. O parte RTS, două părți first person shooter, două părți RPG, trei părți simulatoare, totul într-un pahar de apă caldă. Toate celelalte probleme, lăsați-le deoparte. Jocurile să trăiască.

Ar(vrea)K'shu
(22.11-21.12)

Hărnicia este caracteristica de bază a celor născuți în această zodie. Dar nu înseamnă că o s-o ajutați pe mama la bătutul covoarelor, sau pe tata la reparatul chiuvetelor. Nu, dom'le! O să stați, cât e ziua de lungă, la calculator și o să jucați tot ce vă pică în mână. Ăsta e un gamer harnic.

CapriChiflă
(22.12-20.01)

Personalitatea dumneavoastră va suferi schimbări marcante. Cel mai bine se va observa acest lucru în momentul în care veți juca un RPG. Că□ în realitate știți cum e □ lupu-și schimbă părul, dar tot gamer înfocat rămâne.

Sifon
(21.01-19-02)

Mișcarea este soluția care va ameliora starea în care va aflați. Și ce mod de a face mișcare are un gamer, decât să stea comod în fața calculatorului și să tragă câte un fotbal (FIFA 99), sau un baschet (NBA 99), sau chiar un hochei sau un baseball. După atâta alergătură, ne vom simți cu totul altfel.

Guvizi
(20.02-20.03)

Fiind un semn de apă, nu pot decât să vă recomand... simulatorele de box. Na că, iar s-au încurcat stelele acolo sus. Cred ca bate vântul tare de tot, de le amesteca așa și nu mai poate omul să își facă treaba ca lumea. Las' că mai vorbim luna viitoare.

Tuturor gamerilor născuți în octombrie le doresc un sincer „La Mulți Ani!" Veniți cu câte o bere! Cei care nu sunt născuți în octombrie, să vină cu tărie, că e bună și aia. Hai că v-am lăsat, că a apărut o stea noua și trebuie să o citesc și pe asta.

TOP TEN

Ce s-a mai întâmplat luna aceasta, ce jocuri mai sunt în top? Vedeți mai jos! Așteptăm în continuare taloanele voastre! Bye! Până luna viitoare!

Titlul	Producător	Locul	Tendința
Half-Life	**Sierra**	**1**	⇔
StarCraft	Blizzard	2	⇔
Unreal	Epic Mega Games	3	⇧
Heroes III	3DO	4	⇩
Need For Speed 3	EA	5	⇩
Quake II	ID Software	6	⇧
Alpha Centauri	Firaxis	7	⇩
Tomb Raider III	Eidos	8	⇔
Dungeon Keeper II	EA	9	⇧
Fifa '99	EA	10	⇧

Completează, decupează și trimite!

1.________________
2.________________
3.________________
4.________________
5.________________
6.________________
7.________________
8.________________
9.________________
10.________________

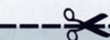
talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa **OP 2, CP 4, 2200 Brașov**, pentru departamentul **„Abonamente"**.

Atenție! Abonamente nu se mai pot contracta prin Rodipet SA!!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin **mandat poștal** pe adresa: **d-na Ioana Bădescu, Op 2, CP 4, 2200 Brașov** sau prin **ordin de plată** în contul „Vogel Publishing": **37075 la Societe Generale Brașov**.



Abonează-te la vechiul preț și economisește peste 40%!

☐ ***DA,* doresc un ABONAMENT la revista LEVEL**

☐ **6 luni, la prețul de** ☐ **114.000 lei**

☐ **12 luni, la prețul de** ☐ **228.000 lei**

începând cu luna: __________

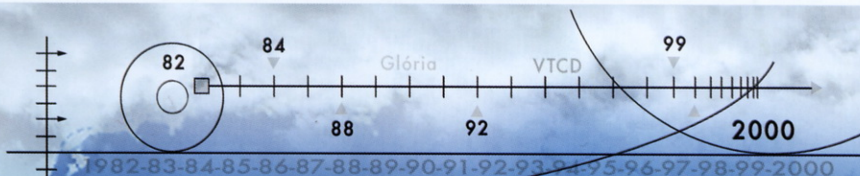
Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:					
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**	
Loc.	**Cod**	**Județ**			
Telefon:	**E-mail:**				

Am plătit .... lei în data de ....
cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ....

n de abonament **LEVEL**

10/99



/// VTCD VIDEOTON

Compact Disc Factory Ltd.

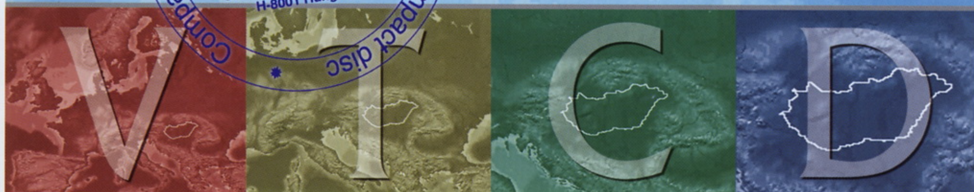
Székesfehérvár



- CD-AUDIO
- CD-TEXT
- CD-EXTRA
- CD-ROM
- CD-ROM/XA
- CD-I
- PHOTO-CD
- VIDEO-CD

- Ø 80mm
- Ø 120mm





FLAMINGO COMPUTERS **propune o nouă aventură**

Intră în dimensiunea Creative

CREATIVE
WWW.SOUNDBLASTER.COM

www.flamingo.ro



Soluția audio profesională la prețuri mai mult decât accesibile. SB *Live!* oferă facilități și specificații până nu demult inimaginabile: intrări și ieșiri analogice și digitale (SPDIF), suport hard pentru poziționare tridimensională a până la 131 de surse sonore prin Enviromental Audio™ (inclusiv EAX), suport hard pentru efecte pe 32 biți în timp real, putere de calcul de 1000 MIPS, raport semnal-zgomot remarcabil, controlul a până la 8 boxe.



Soluția audio completă: 4 sateliți, un subwoofer și o boxă centrală, împreună cu un decodor audio digital DOLBY surround, care vă permite o audiție perfectă. Acceptă codări AC-3, SPDIF sau semnal stereo analog. Putere (RMS): 64 W (4 x 6,5 W + 19 W + 19 W). Răspuns în frecvență: sateliți: 65 Hz - 20 kHz; subwoofer: 30 Hz - 150 Hz; centru: 150 Hz - 20 kHz. Facilități: amplificator, reglaj de volum, reglaj pentru frecvențe joase, decodor audio, suporți pentru sateliți superiori. Difuzoare: 4 sateliți + subwoofer + boxă centrală.



Pentru satisfacerea celor mai exigente cerințe ale celor mai pretențioși clienți, Creative a proiectat un nou sistem audio de înaltă calitate. FourPoint Surround FPS2000 beneficiază de cele mai noi tehnologii, inclusiv sunet surround si conexiune digitala SPDIF pentru a vă oferi cea mai realistă experiență audio. FPS2000 constă într-un subwoofer și patru boxe satelit construite cu celebrele difuzoare SoundWorks.
Putere (RMS): 53W (25W+4x7W);
Răspuns în frecvență:
sateliți: 150Hz-20kHz;
subwoofer: 50Hz-180Hz;



Creative face din nou echipă cu NVIDIA Corporation, pentru a vă aduce cea mai realistă grafică pe care ați văzut-o vreodată pe un calculator personal. Cu un frame buffer de 32 MB și un pipeline pentru true color (de 32biți) rendering, 3D Blaster Riva TNT 2 Ultra, rulează jocurile dumneavoastră preferate la un număr maxim de cadre pe secundă și la impresionanta rezoluție de 1920x1440!!! Pentru a ajunge la această rezoluție, în modul True Color, beneficiați de implementarea suportului AGP 2X, cât și de magistrala internă și externă de 128 biți a procesorului RIVA TNT 2. Calitatea imaginii este asigurată de un RAMDAC care lucrează la 300 MHz.



Bazat pe procesorul Savage 4 de la **S3 Incorporated**, acest nou accelerator 2D/3D vă dă posibilitatea să vă jucați cum nu ați mai făcut-o până acum.
Beneficiind de tehnologia S3TC (S3 Texture Compression) și de 32 MB de frame buffer, 3D BLASTER SAVAGE 4 vă oferă cea mai impresionantă și realistă grafică posibilă.
Cu cele două căi de prelucrare a texturilor, procesor de rendering pe 32 de biti - true colour - și implementare AGP 2X, 3D BLASTER Savage 4 aduce puterea de procesare cerută de jocurile dumneavoastră preferate.



Proiectată special pentru videoconferință, VideoBlaster WebCam 3 se conectează la portul USB, beneficiind de avantajele acestuia: conectare din mers și instalare ușoară. Poate captura imagini cu rezoluții de până la 640x480 și până la 30 de cadre/s, ad\ncimea de culoare fiind de 24biți/pixel, adică 16,7 milioane de culori.
Pachetul conține microfon și software pentru videoconferință, supraveghere și editare de imagini.

CD-ROM 48X

Interfață: EIDE
Viteza de citire: 48X (7200KBps)
Bufer: 512KB
Timp de acces: 80ms



CD-RW BLASTER 4224

Interfață: EIDE
Viteza de scriere: 4X (600KBps)
Viteza de rescriere: 2X (300KBps)
Viteza de citire: 24X (3600KBps)
Bufer: 2MB



DVD Blaster 5X

Interfață: EIDE
Viteza de citire DVD: 5X (6750KBps)
Viteza de citire CD: 32X (4800KBps)
Bufer: 512KB



Noul kit multimedia DVD Encore 6X vă dă posibilitatea să vizionați filme la calitate cinematografică la dumneavoastră acasă, cu ajutorul unui calculator personal. Kit-ul conține o unitate DVD-ROM și un decodor hardware MPEG2 sub forma unei interfețe PCI. Unitatea 6x care vă oferă o rată de transfer maximă de 8.1MBps la citirea discurilor DVD și 4.8MBps la citirea compact discurilor. Beneficiați astfel de posibilitatea vizionării filmelor în formatul cel mai modern, păstrând compatibilitatea cu discurile CD pe care le aveți deja. Decodorul hardware este cel care vă va oferi cea mai înaltă calitate la vizionarea filmelor înregistrate pe disc DVD.



MAGAZINE FLAMINGO

Calea Victoriei 103 -105
Tel: 01-659.74.55
Fax: 01-659.74.56
E-mail: victoriei@flamingo.ro

Bulevardul N. Titulescu 121
Tel: 01-222.63.36
Fax: 01-222.65.18
E-mail: titulescu@flamingo.ro

Calea Dorobanților 132
Tel: 01-231.04.31
Fax: 01-231.04.32
E-mail: dorobanti@flamingo.ro

Bulevardul Știrbei Vodă 154
Tel: 01-312.92.71
Fax: 01-312.92.71
E-mail: stirbei@flamingo.ro

Strada Ștefan Burileanu 14-16
Tel: 01-232.68.00
Fax: 01-232.68.00
E-mail: aviatiei@flamingo.ro

Șoseaua Panduri 29-31
Tel: 01-411.65.00
Fax: 01-411.65.00
E-mail: panduri@flamingo.ro

Cluj-Napoca, Aurel Vlaicu 1-3
Tel: 064-418.794
Fax: 064-418.795
E-mail: cluj@flamingo.ro

Craiova, Calea București 23B
Tel: 051-417.426
Fax: 051-417.428
E-mail: craiova@flamingo.ro

Iași, Strada Gavril Musicescu 6
Tel: 032-217.752
Fax: 032-219.322
E-mail: iasi@flamingo.ro

Sibiu, Strada N. Teclu 1
Tel: 069-230.058
Fax: 069-212.695
E-mail: sibiu@flamingo.ro

Timișoara, Strada C. Brediceanu 1
Tel: 056-292.755
Fax: 056-202.751
E-mail: timisoara@flamingo.ro

Râmnicu Vâlcea, Calea lui Traian 123
Tel: 050-737.866
Fax: 050-737.220
E-mail: valcea@flamingo.ro

DEALERI FLAMINGO

BACĂU-CYBERNET, Str. 9Mai, nr. 31, Tel: 034-170.892, Fax: 034-170.893, E-mail:office@cybernet.ro
BAIA MARE-CONSECO, B-dul.Unirii, nr.13, Tel: 062-223.460, Fax: 062-436.433, E-mail:office@conseco.ro
BRAȘOV-2 NET, Str. 9 Mai nr.11, Tel: 068-411.000, Fax: 068-473.537, E-mail:ro2net@deuroconsult.ro
CONSTANȚA-TORENT, B-dul Tomis, nr. 238, parter, Tel: 041-831.820, Fax: 041-831.538, E-mail:torent@tomrad.ro
GALAȚI-STILLCO, Str. Albatros, nr.1, Tel: 036-465.162, Fax: 036-413.559, E-mail:office@stillco.ro
ORADEA-HEAD COMPUTER Piața 1 Decembrie, nr.1, Tel: 059-470.134, Fax: 059-470.134, E-mail:head@medanet.ro
PIATRA NEAMȚ-CSC OPEN SYSTEMS, B-dul Traian, parter, Tel: 033-218.945, Fax: 033-218.946, E-mail:office@csc.ro
PLOIEȘTI-PLATIN, Str. Gh. Doja, nr.34, Tel: 044-191.818, Fax: 044-117.095, E-mail:platin@starnets.ro
SUCEAVA-ASSIST, Str. Tipografiei, nr. 1, Tel: 030-521.100, Fax: 030-521.100, E-mail:assist@assist.ccis.ro
TÂRGU MUREȘ- REDATRONIC SERV, Str. Lăpușna 6, Tel/Fax: 065-161.282, E-mail:redatron@netsoft.ro
TIMIȘOARA - SARATOGA Str. Vadul Călugăreni, nr. 1, Tel: 056-199.780, Fax:056-199.781, E-mail:info@saratoga.ro